CLIENȚI RSS ONLINE ÎN TEST - NOUTĂȚI, ORIUNDE, ORICÂND, ORICÂT

77
IUNIE '06 • 132 PAG • 7,5 LEI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

CAMERE DIGITALE

■ CU ZOOMUL LA MAXIMUM



ATENȚIE, FIREFOX!

■ INTERNET EXPLORER 7 BETA 2



IMPRIMANTE LASER COLOR

■ SOLUȚII ECONOMICE



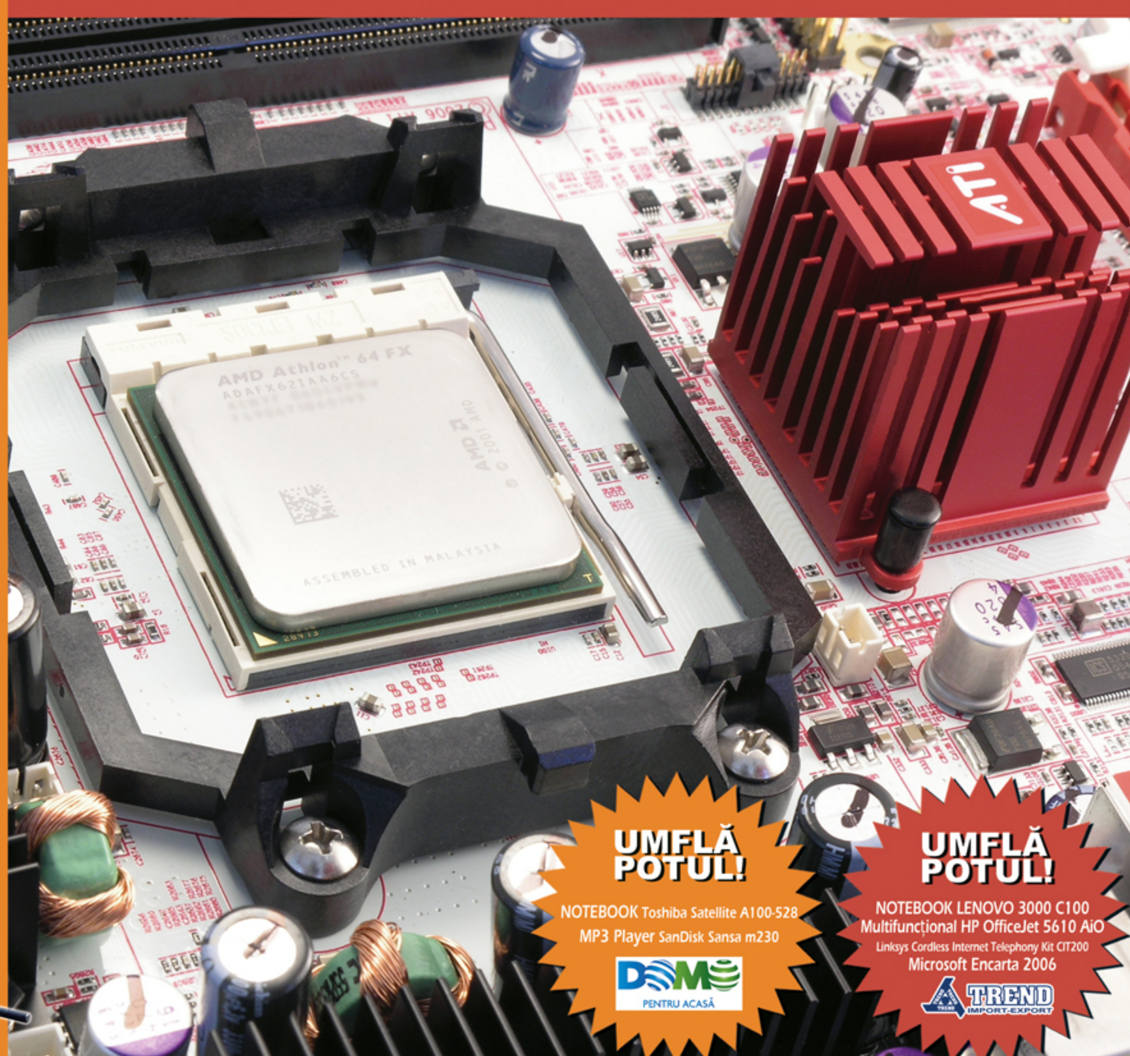
E3 2006

■ JOCURILE SUB LUPĂ



EXCLUSIV XTREMPC! PLATFORMA AM2

PRIMELE TESTE EFECTUATE ÎN ROMÂNIA



UMFLĂ POTUL!
NOTEBOOK Toshiba Satellite A100-528
MP3 Player SanDisk Sansa m230
DOMO PENTRU ACASĂ

UMFLĂ POTUL!
NOTEBOOK LENOVO 3000 C100
Multifuncțional HP OfficeJet 5610 AiO
Linksys Cordless Internet Telephony Kit CIT200
Microsoft Encarta 2006
A TREND IMPORT-EXPORT

HEROES V - DREAMFALL - SIN EPISODES: EMERGENCE - ROGUE TROOPER


28 56
31 62
35 70
40 80
65 130
67 134
80 160
100 200
66 132
80 160
Vrei să dublăm
31 62$ prețul
să înțelegi
că e bun?
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC STATION Best Design
PC STATION Best Buy
ENTER 2/2004
CHIP TESTSIEGER 06/2005
2005
PC2005 Editor's Choice
digitalhome
PC WORLD
PC MAGAZINE ROMÂNIA
Quartz computer
Bd. Iuliu Maniu nr.1-7, Bucuresti, sector 6.
Tel: (021) 316.96.64, 316.96.63, 316.96.65. http://www.quartz.ro.
Distribuitor
KWORLD COMPUTER CO.,LTD

XtremPC

ECHIPA

Redacția

Cristian Agatie **redactor-șef**
Ștefan Matei **redactor hardware**
Gabriel Mitran **redactor hardware**
Alex Răsuceanu **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Dorian Prodan **redactor software**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Daniel Ion **editor CD/DVD**

Concept grafic

Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Adela Pușcașu **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro
Paula Niculae **coordonator vânzări**

CONTACT

Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
București 4
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2005

BRAT



Falsa necesitate - motorul schimbării

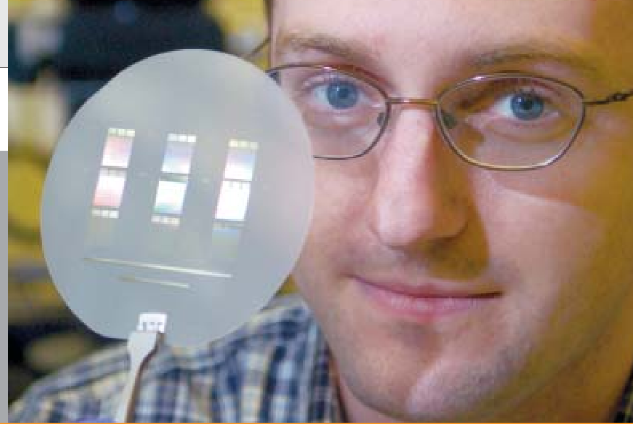
Unul din principiile de bază ale societății de consum este, desigur, tocmai încurajarea consumului, acesta asigurând premisa pentru dezvoltarea ulterioară. Este un fel de Caritas, în care fiecare cotizează, mai mult sau mai puțin conștient, pentru bunăstarea generală. Motivul pentru care societatea de consum încă mai există, iar Caritasul a dispărut, este ingeniozitatea superioară a celei dintâi. Aceasta nu-și atrage clienții cu mirajul câștigului miraculos și imediat, ci prin inducerea în conțiința oamenilor a falsei necesități de a cumpăra produse despre existența cărora aceștia nu aveau habar, dar fără de care sunt convinși că nu vor putea trăi în continuare.

IT-ul nu face excepție de la această regulă, fie că este vorba de software, fie de hardware. Cuvântul de ordine este upgrade, iar efectele sunt mult mai nocive decât în alte domenii. Asta pentru că rolul unui upgrade este să te facă să treci peste faptul că tu ai deja produsul respectiv. De cele mai multe ori, upgrade-ul nu este necesar, iar dacă e necesar, componentele pe care ai dat banii nu-ți vor aduce mai multă performanță, pentru că dezvoltatorii de software au avut deja grijă să epuizeze tot acest spor de performanță și chiar mai mult decât atât printr-un update tot atât de necesar al celor mai banale programe. Să luăm ca exemplu sistemul de operare, al cărui rol ar trebui să fie doar acela de a facilita funcționarea programelor de care ai nevoie. În ultima vreme, sistemul de operare a ajuns un scop în sine, o mașină care toacă resursele sistemului fără să ofere nimic în schimb. Maximumul de noutate pe care îl aduce fiecare versiune nouă în acest caz este felul în care sunt colorate și animate ferestrele, sau opțiuni de securitate care n-ar fi trebuit să lipsească din versiunea inițială, cu atât mai puțin să-l cumperi din nou pentru a beneficia de ele. Îngrijorătoare este tendința de a opera astfel de artificii grafice la nivelul BIOS-ului, poate singurul software care face bine ceea ce trebuie să facă, cea mai bună dovadă în acest sens fiind faptul că mulți utilizatori nici nu știu că-l au.

În domeniul hardware, situația nu este cu nimic diferită. Cu cât este mai performantă o placă video PCI Express decât aceeași placă pe port AGP? Cu cât este mai performant un sistem care folosește memorii DDR2 față de unul care ar folosi DDR? Ce beneficii aduce controllerul de memorie dual channel față de cel single channel? Revedeți testele și veți avea răspunsul. În toate aceste situații, s-a demonstrat că nu există un spor de performanță palpabil, ci doar unul teoretic. Cu toate acestea, reclamele producătorilor sunt clare: este timpul pentru upgrade. Nu avem încotro, de altfel. Plăci video AGP performante nu se mai fabrică, iar pentru Windows 98 nu vom mai avea patch-uri de securitate. Curând, nici memorii DDR. Ne-au convins.

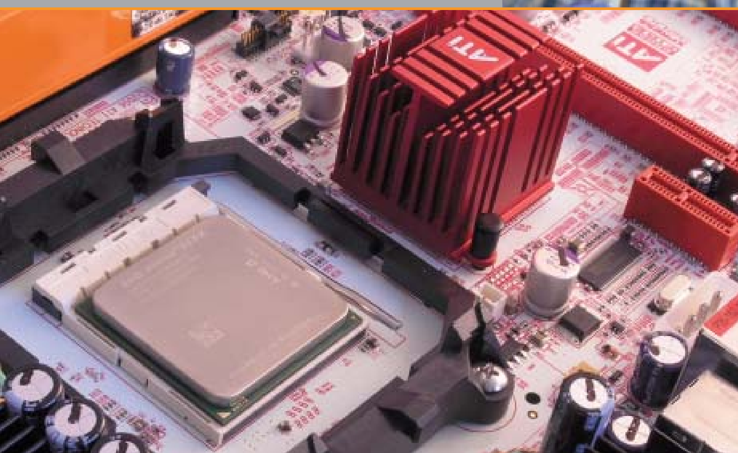
Cristian Agatie





Purdue University

015 Primele dispozitive de răcire micropompă vor ajuta la dezvoltarea microprocesoarelor, chip-urilor pentru calculatoare şi nu numai.



Platforma AM2

034 După ce timp de doi ani AMD a ignorat existenţa memoriilor DDR2, iată că situaţia s-a schimbat radical, o dată cu lansarea noii platforme AM2. Vom încerca să vedem în continuare dacă trecerea la noul tip de memorie reprezintă un pas înainte sau doar un artificiu menit să impulsioneze vânzările.



Camere digitale

040 În categoria camerelor foto digitale se regăseşte o clasă, aceea a aparatelor cu zoom optic mare, ce atrage mulţi utilizatori şi care se află cu o treaptă mai jos faţă de aparatele profesionale D-SLR, unele luând chiar aspectul acestora din urmă.



Internet Explorer 7 Beta 2

086 Gâfâind, greu încercatul browser al celor de la Microsoft încearcă din răsputeri să facă faţă concurenţei. Vom vedea dacă a şi reuşit, în urma testării celei mai recente versiuni de test.

Heroes of Might and Magic V

111 O aşteptare de patru ani a luat sfârşit o dată cu apariţia unui nou joc HOMM. Fanii pot să răsufle uşuraţi, cel puţin din unele puncte de vedere.



IUNIE

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Gabriel Mitran

Înlocuitor şi/sau asistent pentru PC

Viitorul notebook-ului poate fi pe biroul de la serviciu, dar şi pe cel de acasă.

Computerele mobile (notebook-urile, PDA-urile şi chiar telefoanele mobile inteligente) sunt noua frontieră a tehnologiei IT. Această migrare de la computerul de birou către computerul portabil pe care îl poţi ţine într-o singură mână a adus şi va aduce foarte multe avantaje: un spor al eficienţei şi al productivităţii individului în câmpul muncii, o agendă inteligentă foarte utilă celor mai puţin organizaţi şi multe altele. Termenul de laptop a dispărut, iar acum adevăratul calculator portabil este cunoscut sub denumirea de notebook. Privit iniţial ca un moft, un gadget rezervat oamenilor de afaceri şi celor cu foarte mulţi bani, notebook-urile au devenit în ultimii ani un înlocuitor al PC-ului clasic. Acestea nu au încetat niciodată să iasă în evidenţă, au evoluat şi au respectat cu stricteţe tendinţele din lumea IT, astfel încât culorile în pas cu moda, designul futurist şi carcasele ultrarezistente la şocuri au fost adoptate treptat, dar sigur.

S-au profilat deja două lumi paralele care oarecum se completează una pe cealaltă. În prima trăiesc notebook-urile, care prin performanţele atinse pot înlocui orice sistem desktop, aici fiind întâlnite facilităţi comparabile cu sistemul de acasă precum ecranul LCD de 17 inch, soluţia grafică performantă, sunetul pe opt canale plus multe alte opţiuni multimedia ce sunt furnizate în dauna duratei de viaţă extrem de scurte şi a greutăţii ridicate. Această soluţie nu mi se pare una viabilă, iar preţul prohibitiv pentru un simplu PC care se pliază nu se explică. Ca exemplu pot da sistemul portabil de la Alienware Area 51-M, ce a fost prezentat în numărul 74 al XtremPC, al cărui preţ sare cu uşurinţă de 4000 de dolari. Cu o asemenea sumă se poate cumpăra un sistem compact şi foarte performant, dar nu şi portabil.

În cealaltă lume îşi duc existenţa notebook-urile ce au ca primă caracteristică mobilitatea, lume care de altfel îmi este oarecum "dragă". După o cură intensă de slăbire, s-a renunţat la accesorii mai mult sau mai puţin importante. Modelele ce depăşesc greutatea de 1500 de grame sunt considerate supraponderale şi mi se pare normal ca un notebook sa fie compact, uşor, ergonomic, fiabil şi capabil să ruleze cu bun-simţ aplicaţii de tip office.

Performanţa sistemelor portabile este asigurată într-o primă fază de procesoarele mobile, atât Intel, cât şi AMD, ce se dovedesc a fi nu numai performante, ci şi economice. Cu un consum de numai 25W, acestea au învăţat rapid despre tehnologia pe 90 de nanometri şi despre FSB-ul la 533MHz. Stocarea perpendiculară va face în curând minuni pentru HDD-urile portabile, iar nanotehnologia pentru acumulatori care vor deveni din ce în ce mai mici şi mai potenţi din punct de vedere energetic.

Deoarece trăim într-o lume aflată într-o continuă mişcare iar dependenţa de computer a crescut, s-a pus problema miniaturizării PC-urilor şi chiar a notebook-urilor, astfel încât să putem avea în permanenţă la îndemână un calculator capabil să ne satisfacă nevoile de bază. Pe moment sunt adeptul unei astfel de soluţii miniaturale şi consider că un PDA este capabil să suplinească nevoia temporară a unui PC. Nu pot să-l numesc un înlocuitor pentru sistemul desktop, dar este un adevărat asistent mobil al acestuia. Evoluţia acestor mini-PC-uri este asemănătoare cu cea a notebook-urilor, momentan PDA-urile fiind folosite de oamenii foarte activi şi cu un buzunar destul de plin.

Vom vedea în viitor cine are de câştigat, care vor fi preferinţele utilizatorului obişnuit şi dacă PC-ul îşi va găsi un înlocuitor. Sunt ferm convins că un gamer adevărat va continua să se joace pe un sistem desktop iar un grafician nu va opta prea curând pentru un desk-note.




ALTEC LANSING®
Just listen to this!
VS4221
Stil și performanță!
35W RMS, 2x8W/satelit,
19W subwoofer (difuzor 6.5"), 40Hz-20KHz,
ieșire căști, telecomandă fără fir
VIDEO GAMING
MP3 PLAYERS
CD PLAYERS
TVs & DVD PLAYERS
PCs & LAPTOPS
TM

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Deşi ştiţi bine că acea blestemată «coroană 3D» de care tot amintiţi se mută de pe un cap pe celălalt, pentru că modelele direct concurente nu sunt lansate concomitent, voi le tot închinaţi ode canadienilor."

PARTIZANAT ŞI LIPSĂ DE TRANSPARENŢĂ

Luna mai nu a adus numai încălzirea vremii, ci şi a topicului corespunzător numărului 76 XtremPC de pe forum, unde încrucişarea condeielor şi a ideilor a atins cote alarmante. Cititorii noştri au fost mai aprigi ca niciodată în a critica diverse aspecte legate de revistă, dar şi în a polemiza între ei. Discuţiile au fost aprinse atât de apariţia târzie a numărului trecut, cât şi de unele probleme semnalate la testele din revistă. Chiar dacă am fost acuzaţi de partizanat şi lipsă de transparenţă în abordarea anumitor probleme, noi avem nevoie de feedback-ul oferit de cititorii noştri şi îi asigurăm că nu ne e teamă de critici, atunci când acestea au o bază reală. Ştim să apreciem părerile expuse sincer şi raţional, aşa cum a făcut-o JC__DENTON, al cărui post de pe forum îl reproducem mai jos, în limita spaţiului disponibil.

>>> Subiectivism >>>

De la: Alexandru Seliscan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

...un alt minus îl reprezintă criteriile după care sunt testate componentele, multe fiind alese părtinitor pentru a favoriza o anumită marcă sau firmă (exemplu: în numărul 76 al revistei, la testele de plăci video, este ales în mod foarte greşit 3DMark05 şi mai ales 2003, acestea fiind mult rămase în urmă şi fără capacitatea de testare pe de-a-ntregul a potenţialului foarte mare al noilor plăci video... Shader model 3, HDR etc... mai ales că cei de la ATI şi-au adaptat driverele astfel încât plăcile lor să scoată punctaje mult mai mari în 3D Mark05, lucru binecunoscut pe Internet şi care se vede că v-a cam scăpat. Supărător e că e luat ca etalon 3DMark05 şi astfel plăcile NVIDIA sunt mai slabe.

XtremPC: Redactorii XtremPC nu influenţează rezultatele testelor în nici un fel. În mod special în cazul plăcilor video, nu există loc de subiectivism. Notele sunt calculate automat, folosind ca bază rezultatele obţinute în jocuri şi în benchmark-uri sintetice. 3DMark05 nu a fost ales foarte greşit, ci din motive precise, în primul rând pentru că 3DMark06 era primul test la care era folosit şi trebuia să aveţi o idee despre ce reprezintă scorul dat de acesta comparat cu cel obţinut folosind ediţia precedentă. În al doilea rând, după cum am explicat şi în introducerea testului respectiv, ideea era să păstrăm condiţiile testului identice cu cele ale testului precedent, tocmai pentru ca rezultatele să fie comparabile. Ultima, şi cea mai importantă, este aceea că plăcile NVIDIA şi cele ATI se comportă diferit în testele de HDR, rezultatele avantajând în acest caz plăcile NVIDIA. Acuzaţiile tale sunt cel puţin la fel de părtinitoare ca şi atitudinea de care ne acuzi pe noi. 3DMark05 nu este luat ca etalon, ci folosit ca şi benchmark sintetic în cadrul testului, ponderea în nota finală fiind de sub 10%. Cât despre 3DMark03, acesta nu mai este folosit de multă vreme în revista XtremPC.

>>> Nostalgie >>>

De la: Marcel Neidoni
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Unele teste de plăci video nu mi se par OK: nu mă refer la modul de testare, ci pur şi simplu la faptul că la testul de plăci video de luna asta generaţia care făcea furori anul trecut printre fanii NVIDIA (şi mă refer aici la 6600 GT) pur şi simplu este cvasiinexistentă sau aţi "uitat" de unele modele: Golden Sample de la Gainward şi Extreme Edition de la Leadtek. Personal pot spune cu mândrie că mai sunt, încă, posesorul (sper că doar în timpul acestui an...) al unui Leadtek 6600 GT TDH Extreme Edition, pe care l-am "tunat". Cred că, având în vedere ponderea pe care o au procesoarele AMD64 Socket 939, ar fi o idee bună să dedicaţi un articol overclocking-ului acestui procesor, luând ca şi exemplu un 3000+ sau 3200+ (adică procesoarele din partea inferioară a gamei) în paralel, bineînţeles, cu rivalul Intel.

XtremPC: Oricât de nostalgici am fi, nu putem să trecem cu vederea faptul că vremea lui GeForce 6600GT a trecut... Altele sunt acceleratoarele grafice ale momentului în 2006. De altfel, chiar tu recunoşti, implicit, cu nu ţi-ai mai cumpăra un 6600GT acum. Atunci de ce te-ar mai interesa să vezi în test un astfel de accelerator grafic? Referitor la propunerea ta, vom avea curând un articol despre supratactarea procesoarelor mainstream existente în acest moment pe piaţă.

>>> Modding >>>

De la: Marius Răcăşanu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Nu am văzut în revistă de mult timp (sau poate deloc) un articol despre modding, eu unul cel puţin sunt obsedat de fenomenul ăsta şi aş fi vrut să vă întreb dacă aţi face un articol pe tema asta. Sunteţi singura revistă din România care a ajutat şi ajută artişti (pentru că altfel nu le pot spune unora dintre ei) să îşi expună lucrările prin Galerii Xtreme şi, mai nou fotografia digitală, mă gândeam dacă ar putea exista o rubrică similară în care oamenii să îşi expună carcasele modate, poate dacă vreun român de-al nostru ar fi văzut (în a voastră revistă) ar primi şi el o sponsorizare, pentru că trebuie să recunosc că e o pasiune foarte scumpă atunci când vrei să faci totul perfect.

XtremPC: Un articol de modding presupune un volum mai mare de muncă, precum şi alocarea unui timp mult mai mare pentru pregătirea componentelor. Vom analiza însă propunerea din perspectiva posibilităţii de prezentare în revistă şi pe site a rezultatelor muncii pasionaţilor din acest domeniu. În măsura în care vom găsi susţinători şi sponsori, nu excludem posibilitatea realizării unor concursuri având ca temă moddingul.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Splaiul Unirii 74,
et. 4-5, Bucureşti 4

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Web:
www.xpc.ro

Telefon:
021-331.11.33
021-331.11.35

Fax:
021-310.10.55

CU OCHII PE FORUM!

JC__DENTON

Iată câteva întrebări din care redactorii XPC ar putea folosi ceva, dacă există deschidere:

3. De ce la plăcile video nu puneţi şi imaginea cu cealaltă faţă? Revistele vestice arată o placă testată din cel puţin trei unghiuri: faţă, verso, profil. Credeţi că nu e nimic de văzut pe spatele unei plăci?

4. De ce nu comentaţi? Unde este COMENTARIUL pertinent, de specialitate? Voi doar luaţi informaţia şi ne-o transmiteţi nouă. Prezentaţi ştiri de pe piaţa românească de IT doar ca informaţie sintetică, în limba de lemn a departamentelor de PR. De ce vă limitaţi la Reportaj în România, care e fad, şi nu comentaţi în registru personal ce se întâmplă? Am văzut că giganţilor de la depărtare, gen Intel, Microsoft sau NVIDIA, le comentaţi mişcările cu mai mult spirit critic. Aş fi vrut un comentariu curajos despre înghiţirea Best de către Diverta, despre faptul că Flamingo va vinde în curând şi frigidere, despre service-ul catastrofal la majoritatea firmelor/ produselor. Aţi mai atins-o voi uneori cu incompetenţa vânzătorilor, dar mereu fără nume, fără date.

6. Problemele neconvenabile nu le trataţi cu suficientă transparenţă. Un cititor v-a întrebat mai demult de ce nu abordaţi şi subiectul Apple Mac. I-aţi răspuns că nu credeţi că sunt suficienţi amatori în România. Asta seamănă cu presa care stabileşte agenda publică şi o impune. Corect era aşa: topic aici (pe forum - n.r.) cu "doriţi rubrică Apple în XPC?", abia pe urmă ieşeaţi în revistă cu "87% din cei care au votat nu vor Apple, deci nu băgăm Apple". Iar Apple e doar un exemplu.

9. Era să opresc criticile şi să uit de treaba cu partizanatul. Deşi ştiţi bine că acea blestemată "coroană 3D" de care tot amintiţi se tot mută de pe un cap pe celălalt, pentru că modelele direct concurente nu sunt lansate concomitent, voi le tot închinaţi ode canadienilor într-un partizanat specific mai mult în lumea fotbalului. Când NVIDIA are succes, îl prezentaţi sec. Diferenţa e vizibilă şi iritantă.

EXEMPLU: XPC 73, titlu mare: "Lovitură de graţie: Radeon 1900 - campion absolut al graficii 3D". În primul rând lovitura de graţie e ultima lovitură, care răpune adversarul. Eu nu am auzit ca ATI să fi scos NVIDIA de pe piaţă. E impropriu zis. Apoi, sub "campion absolut" trebuia să adăugaţi "pentru 2-3 săptămâni" pentru că nu 7800GTX era concurentul direct pentru XTX, aşa cum aţi prezentat voi situaţia, ci 7900GTX, care urma să apară. Nu am văzut nici un titlu în cele câteva luni de zile în care NVIDIA a dominat copios piaţa, în timp ce ATI se căuta prin buzunare unde a rătăcit R580 (probabil este vorba de R520 - n.r.).

XtremPC

JC__DENTON a postat pe forumul XtremPC un decalog aproape complet, în care a atins mai multe probleme delicate. Din motive de spaţiu, nu putem publica integral postul său, dar cei interesaţi să-l citească o pot face pe forumul XtremPC. După cum am precizat şi acolo, nu ne deranjează criticile şi încercăm să ţinem cont de toate părerile care sunt expuse, mai mult sau mai puţin decent, pe forum sau prin e-mail-uri. La multe dintre punctele expuse, JC__DENTON are dreptate şi vom ţine cont de aceste observaţii pe viitor. Iată în continuare şi răspunsurile, aşa cum au fost acestea formulate pe forum.

3. Spaţiul limitat alocat testului ne împiedică să punem mai multe fotografii cu produsele. De altfel, sincer vorbind, suntem curioşi ce te interesează aşa de tare de pe spatele PCB-ului, mai ales că lipsa de iniţiativă a producătorilor, ca şi reducerea costurilor care impune utilizarea de PCB-uri comune pentru o gamă relativ largă de modele fac ca acestea să arate destul de asemănător.

4. Comentariile nu sunt întotdeauna binevenite. Există articole unde comentariul autorului este necesar, după cum, în cazul ştirilor, comentariile nu au ce căuta. O ştire te informează, nu îţi prezintă părerea autorului, care este oricum irelevantă atât timp cât acesta nu a văzut niciodată produsul despre care vorbeşte. Pentru comentarii există editorialele (daca ştirea este suficient de importantă pentru a fi comentată), articolele feature şi de analiză etc. Comentarii despre aspectele enumerate de tine au fost, şi nu o dată. Tu înţelegi prin "comentariu curajos" vărsare de sânge, şi ca tine sunt mulţi. Totuşi, îţi amintesc că rolul unei reviste de IT nu este acelaşi cu al jurnalului de la ora 17:00. Cine cumpără o revistă de IT nu o face pentru a citi bârfele şi cancanurile din jurul firmelor şi nici polemica redactorilor cu patronii acestora.

6. Prezenţa sau absenţa unei rubrici despre Mac nu este câtuşi de puţin o "problemă neconvenabilă", ci una de opţiune a cititorilor. În XtremPC 70 (noiembrie 2005) a fost publicat un chestionar în care cititorii au avut posibilitatea să propună rubrici noi. Rezultatele acelui sondaj au stat la baza evoluţiei ulterioare a revistei. Regret să-ţi spun, dar fanii Mac nu au reuşit să ne convingă că este momentul pentru o astfel de rubrică în XtremPC.

9. Nu suntem fani nici ATI şi nici NVIDIA. Plimbatul coroanei de pe un cap pe altul poate să producă o impresie diferită de la caz la caz. În plus, rolul unui titlu de copertă este să atragă privirile, să şocheze dacă se poate, fiind mai puţin important să fie neutru. Nu cred că ne poţi acuza de partizanat şi după citirea articolului în cauză. Personal apreciez mai mult NVIDIA pentru buna implementare OpenGL, suportul mai bun oferit utilizatorilor de Linux şi, nu în ultimul rând, eficienţa energetică mai mare a chip-urilor produse, care permit realizarea unor plăci video silenţioase şi mai reci decât cele care folosesc chip-uri ATI. Asta nu m-a împiedicat să recunosc performanţele mai bune ale plăcilor ATI, dovadă că 7900GTX, de care pomeneşti, nu reuşeşte să-i fure coroana lui X1900XTX, deşi a fost lansat la câteva luni distanţă.

alexwinfast

O foarte mare parte din plusul lui 7900GTX (şi în general NVIDIA) în clasament este de la DOOM 3, că aşa, dacă te uiţi, un X1900XTX câştigă în rest în mai tot... de aceea nu prea înţeleg eu de ce cei de la XPC nu schimbă puţin aceste jocuri pe care le testează... Se vede că acel 7900GTX este pe locul 1, la o distanta infimă de 0.11 puncte de X1900XTX, dar... 7900GTX este mult împins de la spate de DOOM 3. Eu zic că nu e prea corect.

XtremPC

Ne bucurăm că suntem acuzaţi de partizanat de către ambele tabere. Probabil că adevărul este undeva la mijloc. Totuşi, pentru respectarea adevărului istoric, trebuie să-i spunem lui alexwinfast (hm, ciudat ID pentru un fan ATI...) că DOOM3 nu a fost singurul joc în care placa de pe prima poziţie a topului s-a descurcat bine, chiar dacă, într-adevăr, OpenGL a fost, este şi probabil va fi încă multă vreme punctul forte al NVIDIA. Jocurile vor fi schimbate la următorul test de plăci video, cel din toamnă, când vom schimba şi platforma de test, dar asta nu înseamnă că vom renunţa la jocurilor OpenGL, multe titluri valoroase de pe piaţă bazându-se pe acest API. Nota finală şi clasamentul se alcătuiesc pe baza rezultatelor combinate ale testelor, dar utilizatorii pot vedea în tabel cum se comportă o anumită placă în oricare din jocurile care compun testul, acest lucru ajutându-i să-şi facă o părere obiectivă despre ce se poate şi ce nu face cu o anumită placă video.

remus1984

Încă văd că se persistă cu prezentarea de smartphone-uri. Iar am impresia că redactorii revistei trăiesc într-o lume imaginară, în care promisiunile din campania electorală chiar se împlinesc. Iar îmi pun întrebarea pe care orice ziarist ar trebui să şi-o pună înainte să scrie ceva: pentru cine scrieţi aşa ceva? Poate că pentru americani, germani, japonezi, dar pentru români în nici un caz - să-mi spuneţi câte smartphone-uri s-au vândut anul trecut la noi în ţară şi câţi dintre cumpărătorii ăştia cumpărau XtremPC!!! Dar ştiu că or să sară câţiva gură mare de pe forum ca să mă contrazică, dar până la a spune ceva să-mi trimită chitanţa de la smartphone-ul lor.

XtremPC

Insistenţa noastră are la bază interesul manifestat de cititorii noştri în legătură cu acest subiect. Lumea imaginară despre care vorbeşti se schimbă mai repede decât crezi, iar numărul posesorilor de astfel de gadgeturi este din ce în ce mai mare. Câţi cititori de reviste auto îşi vor permite vreodată un Porsche sau un Lamborghini? Câţi cititori de Playboy vor avea vreodată modelele fotografiate în revistă? Eu refuz să cred ca minerii nu visează să zboare, doar pentru că nu vei vedea prea curând un avion în mină.

NVIDIA nForce 500

Excelenţă prin performanţă şi dotări

O nouă familie de chipset-uri ce va pune pe gânduri orice utilizator dornic de performanţă şi dotări de top a fost lansată de către puternicul NVIDIA.

A trecut ceva vreme de când NVIDIA nu a mai adus un produs atât de revoluţionar pe piaţa chipset-urilor. Asemănător cu nForce4, nForce 500 este o familie de chipset-uri dezvoltate astfel încât să acopere toată gama de cereri. Toţi cei patru membri ai familiei diferă puţin unul de celălalt, în funcţie de piaţa pentru care a fost realizat. Deşi diferenţele sunt mici, acestea sunt esenţiale: nForce 590 SLI este cel mai performant chipset al seriei şi este fabricat pentru a fi implementat pe cele mai puternice plăci de bază cu chipset NVIDIA. nForce 590 SLI este versiunea destinată entuziaştilor şi celor dornici de putere brută. Plăcile de bază cu chipset nForce 570 SLI vor fi apreciate de orice gamer adevărat ce-şi doreşte un sistem performant din toate punctele de vedere. nForce 570 Ultra este destinat utilizatorilor ceva mai pretenţioşi care îşi doresc un PC ieşit din tipare şi cu performanţe peste medie, iar mezinul familiei, nForce 550, îşi va juca rolul pe segmentul de piaţă mainstream.

NVIDIA a arătat până acum ce performanţe se pot atinge cu o configuraţie SLI, dar o dată cu introducerea noului nForce 590 SLI ne sunt promise o putere de calcul superioară şi suport pentru sistemele dual sau quad SLI. Posibilităţile extreme de overclocking destinate pasionaţilor, cele şase unităţi de stocare SATA-II ce pot forma una sau mai multe matrice RAID împreună cu memoriile certificate EPP (Enhanced Performance Profiles) şi NVIDIA LinkBoost, ce va asigura o lăţime de bandă mult mai bună pentru PC, vor garanta construcţia unui sistem performant.

Împreună cu noile chipset-uri va fi relansat şi nTune v5.0, o suită software regândită complet, ce permite modificarea dintr-o singură aplicaţie a setărilor plăcii de bază. Utilitarul va permite reglarea performanţei calculatorului fie automat, fie manual şi măsurarea efectivă a schimbărilor efectuate. Din interfaţa acestuia există acces direct la unele setări din BIOS, deci se vor efectua mai puţine reboot-uri pentru a calibra eficient sistemul. Existenţa testelor de stabilitate şi a benchmark-urilor va garanta un sistem stabil după overclocking şi măsurarea reală a creşterii de performanţă. Noul nTune mai permite setarea unui număr infinit de profiluri ce se pot activa automat în diverse situaţii predefinite de utilizator, dar şi monitorizarea tuturor voltajelor, temperaturilor şi a nivelului de activitate pentru memorii. Se pot modifica dinamic multiplicatorul procesorului din pagina de acces a BIOS-ului, dar şi multiplicatorul HT prin intermediul lui HT Link. Tot dinamic se mai pot modifica voltajele pentru CPU şi memorii, dar şi timingurile acestora împreună cu vizualizarea detaliată a informaţiilor SPD. Controlul direct din software al turaţiei ventilatoarelor pentru CPU, sistem, chipset plus alte două ventilatoare auxiliare reprezintă altă facilitate binevenită. Toate acestea sunt posibile numai cu noua generaţie de chipset-uri nForce 500.

NVIDIA DualNet, funcţie ce lipseşte la nForce 550, combină într-o manieră originală şi inteligentă două conexiuni Gigabit. Serverele cu Failover Protection vor fi ferite de orice fel de neplăceri cauzate de nefuncţionalităţi ale cablului de reţea astfel încât pentru cazurile în care una dintre cele două conexiuni Gigabit este întreruptă cealaltă va prelua imediat şi integral traficul de pe legătura întreruptă. Dacă cele două conexiuni Gigabit funcţionează perfect, atunci lăţimea de bandă este dublă şi egală cu 2xGigabit. NVIDIA FirstPacket asigură prioritate sporită pentru traficul realizat de jocurile online, eliminând în acest fel lag-urile, pachetele cu date având o prioritate mai mică.

Prin intermediul unui simplu vrăjitor, se va putea, fără prea mare efort, opta pentru o matrice RAID ce oferă o mai bună protecţie a datelor, acces mai rapid la disc şi/sau maximizarea capacităţii de stocare. MediaShield va selecta automat configuraţia RAID (0, 1, 0+1 sau 5) în funcţie de necesităţile şi de nevoile prezentate anterior. Pentru cei mai avansaţi este permis accesul direct la meniul RAID. RAID Morphing este o altă facilitate interesantă care înlesneşte schimbarea unei configuraţii RAID cu alta fără a fi necesar un back-up adiacent. Managementul simplificat, posibilitatea de hotswap, dar şi reconstituirea automată a matricei RAID sunt alte facilităţi cu care se poate mândri noul chipset.



Caracteristici

	nForce 590 SLI	nForce 570 SLI	nForce 570 Ultra	nForce 550
CPU	AMD Athlon64 FX Athlon64 X2 Athlon64	AMD Athlon64 FX Athlon64 X3 Athlon65	AMD Athlon64 FX Athlon64 X4 Athlon66	AMD Athlon64 FX Athlon64 X5 Athlon67
NVIDIA LinkBoost	Da	Nu	Nu	Nu
NVIDIA SLI	Da	Da	Nu	Nu
	2x16	1x16, 2x8	-	-
PCI Express - Lanes	46	28	20	20
PCI Express - Links	9	6	5	5
Configuraţii	16, 16, 8, 1, 1, 1, 1, 1	16, 8, 1, 1, 1, 1	16, 1, 1, 1, 1	16, 1, 1, 1, 1
SATA/PATA	6/2	6/2	6/2	4/2
SATA/PATA	3Gb/s	3Gb/s	3Gb/s	3Gb/s
NVIDIA Media Shield	Da	Da	Da	Da
NVIDIA Gigabit	2	2	2	1
NVIDIA FirstPacket	Da	Da	Da	Nu
NVIDIA DualNet	Da	Da	Da	Nu
NVIDIA nTune	Da	Da	Da	Da
Porturi USB	10	10	10	10
Porturi PCI	5	5	5	5
Audio	HDA (Azalia)	HDA (Azalia)	HDA (Azalia)	HDA (Azalia)

Promisiuni nanotehnologice

12.8 milioane de GB într-un centimetru cub

Nu cred că vom beneficia prea curând de o astfel de minune tehnologică. Încă mai este mult de muncă pentru ca echipa domnului Spaner să se ţină de promisiune.

Un comunicat de presă al Universităţii Drexel începe promiţător şi ne dă speranţe pentru un computer cu o memorie foarte densă, atât de densă încât să conţină 12.8 milioane de GB



într-un singur centimetru cub. În comunicatul de presă se mai vorbeşte despre MP3 playerul care cântă timp de 100.000 de ani fără ca măcar un cântec să se repete şi despre stick-uri USB pe care încap peste 32 milioane de filme în format DVD. Toate acestea au la bază o idee populară în anii '60 şi este ţelul minţilor luminate de la universitatea mai sus menţionată. Echipa de cercetători a găsit o metodă neobişnuită de a stabiliza feroelectricitatea la scară nano.

Un dipol este o pereche de sarcini electrice, una pozitivă şi, bineînţeles, una negativă, aflate la o anumită distanţă una de cealaltă. Această pereche de sarcini poartă numele de dipol electric şi are o anumită orientare, în mod convenţional aleasă de la polul negativ la cel pozitiv. Marea problemă întâlnită la materialele feroelectrice este că dipolii nu sunt stabili şi îşi schimbă sensul în mod aleatoriu. Idealul s-ar atinge dacă s-ar reuşi o stabilizare a acestora astfel încât un dipol ar reprezenta un mediu minuscul de stocare pentru date.

Până recent era foarte greu de stabilizat feroelectricitatea la scară nano. Cu toate acestea, profesorul Spaner împreună cu Alexie Kolpak şi Andrew Rappe de la Universitatea din Pennsylvania au propus un nou mecanism de stabilizare: înconjurarea materialului încărcat electric cu fragmente de apă. În acest fel moleculele precum ionul hidroxil, din care este făcută apa, şi materialele organice precum carboxilul funcţionează mai bine decât electrozii de metal pentru a stabiliza la scară nanoscopică dipolii din materialele feroelectrice. Deşi au fost întâmpinate o serie de probleme mai mult sau mai puţin importante, rezultatul final ar fi un HDD extrem de mic şi cu o capacitate de stocare enormă. Promisiuni de acest gen s-au mai făcut, rămâne să vedem când vom avea un astfel de prototip funcţional şi cât de performantă este această soluţie.

Samsung Electronics

TFT-LCD într-un singur chip

Complexitatea panourilor LCD se va reduce considerabil, cel puţin acesta este planul unuia dintre cei mai mari producători.

Piaţa panourilor LCD a cunoscut o evoluţie extraordinară, în prezent existând mai multe tehnologii de fabricare. Samsung Electronics a anunţat la începutul lunii mai că a realizat primul panou TFT-LCD pe un singur chip din silicon amorf (a-Si). Acesta are o diagonală de 7 inch şi suportă rezoluţii WVGA de până la 854x480 pixeli. LCD-urile de 7 inch sunt folosite cu preponderenţă la construcţia dispozitivelor mobile precum DMB (Digital Multimedia Broadcasting), PMP (Portable Multimedia Players) şi CNS (Car Navigation Systems). Un inconvenient al ecranelor LCD clasice este necesitatea celor patru până la şapte circuite separate indispensabile funcţionării. LCD-urile convenţionale au un circuit care controlează ecranul, alimentarea şi alte componente esenţiale pe un PCB exterior ecranului, situat în spatele acestuia. Complexitatea acestei metode de integrare a fost unul din marile obstacole peste care producătorii au trebuit să treacă pentru a obţine un dispozitiv mobil cu o grosime cât mai mică.



Noul LCD-chip oferă un contrast de 400:1, un nivel al luminozităţii de 450cd/mp şi foloseşte tehnologia ASG (Amorphous Silicon Gate) proprietară Samsung. Această tehnologie permite reducerea numărului de componente conţinute la o treime din numărul total utilizat la un ecran WVGA normal. Cu ajutorul noului chip, Samsung bătătoreşte calea către dispozitive mobile mai simple, mai subţiri şi, sperăm noi, mai ieftine datorită numărului redus de circuite complexe. Acest tip de LCD-chip ar fi perfect dacă ar avea o diagonală mai mare şi ar fi sensibil la atingere, astfel încât integrarea într-un viitor tablet PC, PDA sau chiar UMPC să fie viabilă. De asemenea, trebuie pus accentul şi pe alte caracteristici, precum timpul de răspuns şi calitatea efectivă a imaginii ce se doreşte a fi comparabilă cu a LCD-urile actuale.

Prototipul va fi prezentat publicului în cadrul simpozionului Society for Information Display ce va fi organizat la San Francisco în prima săptămână a lunii Iunie.



MSI
www.msi.com.tw
AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
AMD 64 Athlon X2
Suportă socket AM2 şi memorie DDRII
Deja o legendă...
MSI
K9N
1969
2000
2003
2006
Neil Armstrong
PRIMUL pas pe lună
MSI este PRIMUL care oferă
plăci de bază pentru Slot A
MSI este PRIMUL care oferă
plăci de bază pentru
platforma AMD64
MSI este PRIMUL care oferă
plăci de bază pentru
socket AM2, 64-bit, DDRII
K9N Platinum
K9N SLI Platinum
K9N Diamond
AMD
AMD64 Technology
Higher Performance for today's and tomorrow's software
MSI este primul de pe piaţă care lansează o gamă largă de plăci de bază pentru platformele AMD AM2:
MSI K9N Diamond, MSI K9N SLI Platinum, MSI K9N SLI-2F, MSI K9N Platinum, MSI K9N Ultra-2F, MSI K9N Neo-F, MSI K9NGM2-FID, MSI K9NGM-L, MSI K9VGM-V
Pentru informaţii contactaţi distribuitorii oficiali MSI:
SKIN MEDIA - www.skin.ro
TORNADO - www.tornado.ro
Specificaţiile se pot schimba fără avizare prealabilă
AMD, the logo-ul AMD Arrow, AMD Athlon, AMD64 şi combinaţiile lor sunt mărci înregistrate ale Advanced Micro Devices, Inc. Celelalte nume au scop informativ şi pot fi mărci înregistrate.

Webaroo

Internet pe un HDD de 40GB

Webaroo doreşte să revoluţioneze modul în care oamenii vor folosi Internetul în viitor. va fi Va fi posibilă stocarea pe un singur dispozitiv a informaţiilor de interes major de pe Internet.

Webaroo este o companie ce are birouri atât în Statele Unite, cât şi India. Aceasta a anunţat de curând lansarea unui serviciu gratuit ce le va permite utilizatorilor să transfere de pe Internet toate informaţiile dorite pe orice tip de suport de mici dimensiuni. Aici putem include şi cardul de memorie întâlnit la PDA-uri, laptop-uri sau chiar la telefoane mobile de ultimă generaţie. O dată ce au fost depozitate, informaţiile dorite pot fi căutate, deşi dispozitivul nu este conectat fizic la reţeaua mondială.

Până în momentul de faţă Webaroo a oferit pachete gata făcute cu astfel de informaţii concentrate. Printre acestea se regăseau informaţii despre Cupa Mondială din acest an, precum şi planurile detaliate ale oraşelor Londra şi Mumbai. În viitor se doreşte ca utilizatorul să-şi croiască propriile pachete prin selectarea/adăugarea site-urilor ce prezintă un interes major pentru ei. În momentul în care un dispozitiv este reconectat la Internet,





informaţiile vor fi automat reactualizate de la site-ul sursă. Ambiţiile celor de la Webaroo sunt foarte mari, în acest an compania dorind să scoată pe piaţă un serviciu care va permite stocarea pe o singură unitate de 40GB a unei mari cantităţi din informaţia găsită pe Internet. Pare imposibil, dar punctul-cheie al acestei idei este o tehnologie folosită de Webaroo care permite căutarea pe Internet, asemenea unui motor de căutare, a acelor pagini de foarte bună calitate, cu informaţii ce acoperă o gamă largă de domenii şi de foarte mici dimensiuni. Compania a precizat că în acest proces informaţiile nefolositoare şi de interes scăzut sunt înlăturate automat.

Webaroo speră ca acest serviciu să revoluţioneze modul în care oamenii vor utiliza Internetul în situaţiile în care se deplasează. Banii pentru o asemenea investiţie se vor scoate bineînţeles din publicitate, Webaroo specificând că va da posibilitatea companiilor de a face publicitate pe Internetul Offline.

Memorii performante

Noi standarde pentru DIMM-urile de memorie

Cu ajutorul lui Enhanced Performance Profiles, NVIDIA împreună cu Corsair doresc să stoarcă şi mai multă forţă brută dintr-un PC.

NVIDIA este unul dintre liderii pieţei modiale de chip-uri grafice. Compania a anunţat la mijlocul lunii mai dezvoltarea împreună cu Corsair Memory a unui nou standard pentru memorii. Denumit EPP (Enhanced Performance Profiles), acesta le permite utilizatorilor să modifice foarte uşor setările de memorie şi setările de performanţă pentru modulele de memorie, modificări ce au ca scop final ridicarea nivelului general al performanţei unui calculator. Overclocking-ul va fi mai accesibil, se va realiza cu o mai mare uşurinţă şi setările vor fi garantate de către producător.

Standardul EPP este de fapt o extensie a clasicului SPD (Serial Presence Detect) găsit la memoriile performante de astăzi. Acesta le permite producătorilor de memorii să integreze date suplimentare legate de performanţa modulului de memorie în partea nefolosită a SPD standard JEDEC. Folosind utilitare de sistem obişnuite, precum NVIDIA nTune, utilizatorii vor putea măsura nivelul de performanţă în teste şi vor putea verifica detaliat setările şi parametrii utilizaţi.

Corsair va fi primul mare producător de memorii care şi-a anunţat suportul pentru specificaţiile EPP. Pentru început, modulele de memorie care vor beneficia de EPP şi care vor fi certificate SLI-Ready sunt TWIN2X2048-6400C4 şi TWIN2X2048-8500C5, două kit-uri de memorie de 2x1GB tactate la 800MHz, respectiv 1066MHz. Acestea sunt optimizate pentru a funcţiona pe viitoarele plăci de bază cu chipset NVIDIA nForce 590 SLI.

John Beekly, VA Applications Engineering al Corsair, a declarat că EPP reprezintă o schimbare semnificativă în domeniul overclocking-ului, definindu-se astfel un nou standard legat de modul în care o memorie performantă trebuie să comunice cu BIOS-ul plăcii de bază. EPP a fost dezvoltat ca standard deschis şi se doreşte adoptarea sa de către marii producători de plăci de bază şi memorii.



LifeSize Room

High Definition şi pentru videoconferinţe

Tehnologia HD care stă la baza LifeSize Room promite o calitate de zece ori mai bună faţă de sistemele de videoconferinţă actuale.

După doi ani de muncă, compania LifeSize oferă marilor corporaţii, şi nu numai, posibilitatea de a achiziţiona primul sistem de videoconferiţă High Definition ce oferă o calitate de zece ori mai bună decât cea a soluţiilor existente. Ca pentru orice echipament nou lansat, producătorul acestuia vine cu multe promisiuni, în acest caz LifeSize lăudându-se cu sunetul excepţional datorită codec-ului de înaltă definiţie şi cu o calitate video superioară, indiferent de lăţimea de bandă disponibilă. Astfel, pentru High Definition este nevoie de 1MB/s, calitatea DVD necesită 512Kb/s şi pentru un semnal TV obişnuit sunt necesari doar 368Kb/s.

Echipamentul este format dintr-o cameră video, un telefon pentru conferinţele audio şi o telecomandă cu ajutorul căreia se pot controla camera şi majoritatea funcţiilor sistemului LifeSize Room. Standardele suportate sunt H.264 şi H.263 pentru transmisiile video iar pentru schimbul de fişiere cu PC-ul este utilizat H.239. Actualele sisteme de videoconferinţă oferă rezoluţii limitate la 352x288 pixeli, deci sistemul LifeSize Room are din start un mare avantaj la acest capitol, rezoluţia de 1280x720 pixeli fiind imbatabilă.

Sistemul este complet integrat pentru folosirea plug and play, orice tip de monitor putând fi utilizat. Capacitatea HD, simplitatea în utilizare şi designul elegant fac din LifeSize Room un candidat ideal pentru orice echipă ce trebuie să lucreze din diferite locaţii. În plus, sistemul este personalizabil în funcţie de nevoile fiecărui client, astfel putându-se opta pentru rezoluţii de 720p sau 1080i, ca display pentru un LCD, o plasmă (ce oferă o calitate excepţională a imaginii) sau un videoproiector (soluţie recomandată de către producător). Cele două ieşiri video, una dedicată prezentărilor, graficelor şi datelor statistice iar cealaltă pentru afişarea imaginii de la celălalt capăt al firului, sunt binevenite.

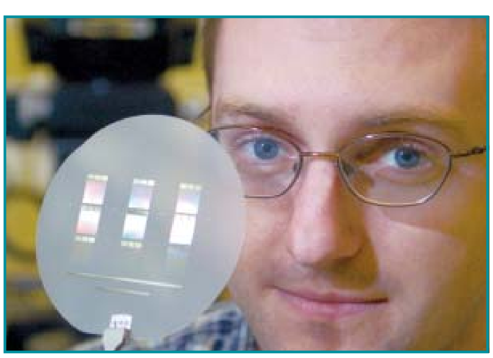
Purdue University

Soluţii miniaturale de răcire

Primele dispozitive de răcire cu micropompă vor ajuta la dezvoltarea microprocesoarelor, chip-urilor pentru calculatoare şi nu numai.

Ingineri ai Universităţii Purdue au pus în practică primele micropompe pentru răcirea dispozitivelor şi chip-urilor electronice. Sistemul inovativ de răcire va fi util în viitor şi va ajuta la dezvoltarea industriei de profil ale cărei componente vor genera din ce în ce mai multă căldură, surplus ce ar putea deteriora parţial sau definitiv un chip electronic.

Procesoarele şi chip-urile din PC-urile actuale sunt răcite în mare parte cu ajutorul unui ansamblu format din ventilatoare convenţionale şi radiatoare cu lamele, dar, pentru că în următorii 10 ani chip-urile vor conţine, probabil, de 100 de ori mai mulţi tranzistori, această metodă de răcire nu va mai face faţă şi va deveni ineficientă.



Suresh Garimella, profesor de inginerie mecanică la Universitatea Purdue, a precizat că s-a reuşit integrarea acestor micropompe într-un circuit de silicon cu suprafaţa de un centimetru pătrat. Tehnologia este un exemplu de sistem microelectromecanic (MEMS), un dispozitiv mecanic de mici dimensiuni construit utilizând o tehnică asociată în general cu microelectronica.

Chip-ul prototip conţine numeroase microcanale umplute cu apă, ce au o adâncime de 100 microni şi late cât un fir de păr. Canalele sunt acoperite cu sute de electrodiode, dispozitive electronice ce primesc diferite impulsuri electrice în aşa fel încât creează un câmp electric în interiorul unui astfel de canal. Câmpul electric transportă la rândul său ioni sau atomi încărcaţi electric şi în acest fel este pusă în mişcare apa. Pompa miniaturală funcţionează pe baza unui fenomen numit electrohidrodinamică, ce foloseşte interacţiunea dintre ioni şi câmpurile electrice. Puterea necesară alimentării unui astfel de sistem este de nivelul miliwaţilor.

Scopul acestui proiect este acela de a crea un sistem de răcire inteligent şi chip-uri ce se pot răci fără o intervenţie exterioară, capabile să reziste la temperaturile extreme.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Orange îmbunătăţeşte Orange World

La un an de la lansarea portalului wap Orange World, liderul pieţei de comunicaţii mobile din România, Orange, îmbunătăţeşte acest serviciu prin lansarea unui nou portal video şi oferirea în premieră a posibilităţii de a descărca integral melodiile preferate pe telefonul mobil, dar şi pe computerul personal. Noul portal video pune la dispoziţia utilizatorilor o gamă largă de videoclipuri din domenii diverse, cum ar fi ştirile, sportul, muzica, filmul sau emisiunile TV. Music Store permite clienţilor Orange să aleagă între cele 230.000 de melodii incluse în catalogul EMI Music UK, acestea putând fi descărcate pe telefon, PC sau pe ambele contra tarifului de 2$ de melodie. "Orange World oferă clienţilor o experienţă unică, aducându-le un întreg univers direct pe telefonul mobil. Continuăm să aducem inovaţie pe piaţa românească de telecomunicaţii prin dezvoltarea noului portal video, extinderea numărului de televiziuni în direct de la trei la 13 şi lansarea Music Store, din dorinţa de a dezvolta în permanenţă aceste servicii. Prin EDGE, acum disponibil în toate reşedinţele de judeţ şi staţiunile de pe litoral, toţi clienţii Orange beneficiază de o calitate superioară şi acces mai rapid pentru aceste servicii" - a declarat Richard Moat, director executiv Orange România.

www.orange.ro



Maguay este partener Funkwerk



Funkwerk Enterprise Communications, unul dintre cei mai importanţi producători europeni de soluţii de acces IP, telecomunicaţii şi soluţii wireless pentru mediul enterprise, intră pe piaţa românească în urma semnării parteneriatului cu Maguay. Compania românească le va putea oferi clienţilor săi soluţii complete de conectivitate pentru birouri cu cerinţe de securitate, trafic şi diponibilitate ridicate, precum şi soluţii pentru depozite şi medii industriale. În premieră în România, Maguay a prezentat, în cadrul CERF, noile eXpertServer, bazate pe noile tehnologii Intel Dual Core. Acestea vor fi disponibile începând cu această luna şi vor oferi facilităţi noi utilizatorilor, ca virtualizare hardware (Intel Virtualisation Technology), sistem avansat de management (Intel Active Management), dublarea lăţimii de transfer pentru date folosind Intel I/O Acceleration Technology şi prin folosirea memoriilor FB-DIMM (Fully Buffered DIMM). "Tehnologia Intel Active Management ajută companiile să îşi reducă cheltuielile de mentenanţă a PC-urilor, permiţând administrarea, inventarierea, diagnosticarea şi depanarea PC-urilor, chiar şi atunci când sistemele sunt oprite sau au sisteme de operare ori harddisk-uri defecte. Ne bucurăm că aceste tehnologii sunt disponibile acum în România prin intermediul Maguay, Premier Member al Intel Channel Partner" - declară Irinel Burloiu, Business Manager Intel România.

www.maguay.ro

Nokia lansează computerul multimedia de buzunar

Nokia, lider mondial în comunicaţii mobile, a lansat recent în România trei noi modele în cadrul popularei game Nseries. N72, N73 şi N93 sunt dispozitive mobile suficent de dotate pentru ca finlandezii să se simtă jigniţi de denumirea de telefon mobil pe care cei mai mulţi dintre muritori preferă să o folosească. În locul acesteia, Nokia promovează un nou concept - acela de computer multimedia, susţinut destul de bine de caracteristicile dispozitivelor mobile abia lansate. N93, spre exemplu, este optimizat pentru înregistrarea de imagini video, obiectivul semnat Carl Zeiss cu zoom optic 3x permiţând captarea video la caliate de nivel DVD. Adobe Premiere Elements 2.0, inclus în pachetul software al telefonului, permite editarea videoclipurilor, iar integrarea suportului Flickr de la Yahoo! permite upload-ul şi partajarea simplă şi rapidă a fotografiilor realizate cu N93. N73 oferă performanţe foto deosebite, graţie camerei foto de 3.2 megapixeli, precum şi audiţie stereo folosind difuzoarele integrate. Modelul N72 se adresează în egală măsură celor pasionaţi de stil şi tehnologie, oferind funcţii multimedia complexe, dar şi unelte pentru productivitate.

www.nokia.com



Alcatel România - Centru de Coordonare Regională



Filiala românească a Alcatel - una dintre cele mai dinamice ale grupului - a devenit, din această primăvară, Centru de Coordonare Regională pentru Europa de Sud-Est, în subordinea sa intrând filialele Alcatel din alte nouă ţări din regiune - Bulgaria, Grecia, Cipru, Albania, Macedonia, Serbia şi Muntenegru, Bosnia şi Herţegovina, Croaţia şi Slovenia. "Cred că în următorii zece ani în zona noastră vom înregistra unul dintre cele mai ridicate ritmuri de creştere economică şi progresul tehnologic cel mai spectaculos din Europa. Ţările din regiune, ca şi România, au avantajul că pot alege cele mai avansate tehnologii disponibile pe piaţă în acest moment: broadband, UMTS/3G, IPTV, NGN (pentru a menţiona doar câteva); acestea sunt exact tehnologiile în care produsele, soluţiile complete şi expertiza Alcatel sunt cele mai competitive" - a declarat Dan Bedros, actualul preşedinte-director general al Alcatel România.

www.alcatel.com

ProCA este noua divizie de IT a RTC Holding

RTC Holding este unul dintre cele mai mari grupuri comerciale cu capital românesc. Domnul Octavian Radu, directorul general al RTC Holding a declarat la începutul acestui an că va demara un program de restructurare a diviziei IT pentru a pregăti listarea la Bursă în 2008.

La începutul lunii mai compania şi-a lansat, într-un cadru festiv, noua divizie de distribuţie IT. Aceasta va fi formată din patru companii, şi anume ProCA România, Sistec, OctraNew Tech şi Atlas Computer reunite la nivel naţional sub un singur nume: ProCA. Evenimentul festiv s-a consumat la Taverna Sârbului din Bucureşti unde atracţia serii a constituit-o taraful lui Goran Bregovic.

Pentru a-şi consolida poziţia pe piaţa IT, RTC Holding a derulat în 2005 o puternică campanie de achiziţii, preluând în sepembrie grupul Best, deţinător al lanţului de magazine Best Computers şi în luna noimebrie ProCA România, unul dintre cei mai importanţi distribuitori de produse IT. Cifra de afaceri a ProCA România a fost estimată în acest an la 30 milioane euro, compania distribuind mărci renumite precum Nec, Philips sau BenQ prin cei peste 2.000 de dealeri de la nivel national. La finele anului trecut, compania clujeana Sistec s-a alăturat grupului, astfel încât în 2006 RTC Holding avansează pieţei o soluţie IT cu toate componentele integrate.

Grupul RTC cuprinde mai mult de 65 de companii, grupate în 13 divizii, printre care se numără retail, telecom, IT, aparatură de birou, publicitate, transport, logistică etc. Noua divizie ProCA şi-a propus ca obiectiv major pentru 2006 poziţionarea pe locul 1 în domeniul distribuţiei de IT&C din România. Pe segmentul IT, grupul va mai avea două divizii: soluţii IT (Siatec-SBsol) şi retail (Best Computers).

RTC a obţinut în 2005 un rulaj de 237 milioane euro, din care 25% provin de pe piaţa de IT. pentru 2006, cifra de afaceri estimată la nivelul întregului grup pe zona IT este de 100 milioane euro, mai mult de 30% din rulajul total estimat de RTC pentru finalul acestui an.

www.rtc.ro
www.proca.ro



➲ Adrian Furnică - Romsoft (dreapta) şi Cătălin Butolo - KTech Electronics (stânga)



➲ Reprezentanţi ai Mystar Computer B.V.



➲ Octavian Radu - RTC Holding (dreapta) şi Cristian Fălcuţescu - ProCa România (stânga)



➲ Reinhard Fabritz - AMD Regional Marketing Manager EE (dreapta) şi Cristian Fălcuţescu - ProCA România (stânga)



➲ Membri ai companiei Philips România

"În urma tranzacţiei de preluare a Quanta Display (QDI), ne poziţionăm pe locul 1 în lume pe piaţa de LCD-uri, înaintea competitorilor direcţi Samsung şi LG/Philips."

În dialog cu BenQ despre proiectele companiei



Mike Borze
Managing Director
BenQ Austria GmbH

XPC: Din ce am observat la CeBIT, BenQ şi-a diversificat gama de produse. Care este segmentul cel mai important pentru companie?
M.B.: BenQ acţionează cu succes în domeniile: LCD, camere foto digitale, proiectoare, notebook-uri, dispozitive optice, media şi input devices. În condiţiile în care pe majoritatea acestor segmente suntem în top, iar la unele chiar pe prima poziţie (cum ar fi proiectoarele), cel mai mare volum rămâne în continuare în zona LCD. În urma tranzacţiei recent anunţate, de preluare a Quanta Display (QDI) de către AUO, companie din grupul BenQ, tranzacţie ce va deveni efectivă de la 1 octombrie 2006, ne poziţionăm pe locul 1 în lume ca AUO-Quanta, înaintea competitorilor direcţi Samsung şi LG/Philips. Planurile de investiţii includ dezvoltarea facilităţilor de producţie pentru noile generaţii de panel-uri, dar şi creşterea volumelor pe cele actuale.

XPC: Pe care dintre companiile ce activează pe aceleaşi domenii ca şi BenQ le vedeţi ca principale adversare?
M.B.: Nu putem încadra nici una dintre companii în rândul adversarilor, pentru că în business ai competitori. În mod tradiţional, companiile menţionate mai sus sunt considerate competitoarele noastre în zona monitoarelor LCD - aceasta fiind pentru moment afacerea cea mai importantă din portofoliul companiei. Punctual, în unele dintre zonele de produse menţionate anterior, intervin şi alte companii, dar, păstrând referirea la business-ul cel mai imporant din portofoliul nostru, Samsung şi LG/Philips sunt cei mai importanţi competitori.

XPC: De ce aţi ales să predaţi către Lite-On procesul de fabricare a unităţilor optice şi să păstraţi divizia de dezvoltare a acestora?
M.B.: S-a văzut o concentrare a resurselor în majoritatea domeniilor incluse în zona de IT şi nu numai. Pe termen lung, doar companiile care vor atinge "economy of scale" vor putea supravieţui. Prin această tranzacţie am realizat o poziţionare în topul 2 mondial. Anunţată în luna aprilie, tranzacţia a avut ca rezultat formarea unui jucător important în piaţă, cu o cotă la nivel global de 27% şi cu un portofoliu important de clienţi din zona OEM şi ODM.

XPC: În ce mod este BenQ implicat în dezvoltarea generaţiilor viitoare de unităţi optice (Blu-ray sau HD-DVD)?
M.B.: De-a lungul anilor, BenQ a dezvoltat o seamă de tehnologii revoluţionare şi a investit foarte mult în zona de R&D. Ultima tehnologie din acest segment a fost LightScribe, lansată destul de recent. O dată cu realizarea tranzacţiei BenQ-Lite-On, echipele de cercetare vor fi transferate în noua entitate. Unul din scopurile declarate la momentul anunţării tranzacţiei l-au reprezentat focalizarea asupra afacerii de unităţi optice şi, în acelaşi timp, trecerea la generaţia următoare, care va fi pentru noi Blu-ray.

XPC: BenQ este întotdeauna în plutonul fruntaş al producătorilor de ecrane LCD cu timpi de răspuns mici. Cum apreciaţi că va evolua acest segment?
M.B.: BenQ investeşte multe resurse în zona de cercetare-dezvoltare şi acest fapt ne permite să venim cu tehnologii noi în perioade scurte de timp. La ultimele lansări, BenQ a avut primul produsul cu specificaţia cea mai avansată, 4ms şi 2ms, de exemplu. Asemenea competiţiei de la vitezele de înregistrare pe dispozitive optice (ODD), şi această competiţie a timpilor de răspuns va avea un final, moment din care se va pune accentul pe alte elemente ale display-ului.

XPC: Cum vedeţi piaţa din România, oferă un potenţial pe care BenQ să îl considere favorabil?
M.B.: Noi considerăm că orice piaţă este favorabilă în orice condiţii dacă există focus şi resurse, ca atare, şi România. Din perspectiva noastră, este foarte bun feedback-ul din partea pieţei pentru produsele noastre. În toate domeniile în care acţionăm avem o cotă de piaţă importantă şi poziţionare în topul producătorilor reprezentaţi în piaţa locală. În plus, România oferă un avantaj dat de dimensiunea pieţei în raport cu ţările din regiune.

XPC: Unde se situează BenQ în ceea ce priveşte monitoarele LCD pe piaţa românească?
M.B.: Conform ultimelor studii realizate la nivelul României, BenQ se află pe locul patru, după Samsung, LG şi Philips. Dacă ţinem cont de faptul ca în zona de monitoare cu tub catodic BenQ nu mai are produse, putem considera o poziţie mai bună în zona de LCD. Există şi segmente din piaţă unde suntem lideri, în special în zona diagonalelor mari având rezultate mai bune.

XPC: Ce planuri are BenQ în România pentru a doua parte a acestui an?
M.B.: Pentru România, ca de altfel în fiecare piaţă unde activăm, ne propunem poziţionarea în topul companiilor. Avem ca obiective păstrarea poziţiei de lider în zona de proiectoare şi creşterea de market share în zona de LCD, în paralel cu păstrarea poziţiilor fruntaşe pe celelalte zone. Pentru partea a doua a anului, vizăm introducerea cu succes a notebook-urilor Joybook în piaţa locală.

XPC: Vom avea parte de o cameră foto profesională (sau DSLR) marca BenQ?
M.B.: Pentru moment nu sunt planuri în această direcţie. BenQ a dezvoltat o gamă importantă de serii de produse care acoperă segmentele consumer cu necesităţi la nivelul utilizatorului mediu. Investim în cercetare şi vrem să avem o adresare cât mai bună a acestui segment în perioada următoare. Am realizat alianţe pentru acoperirea anumitor zone de consumatori, cum ar fi spre exemplu colaborarea cu Pentax pentru lentile, existând şi alte proiecte similare.

XPC: Care sunt punctele forte ale camerei foto digitale BenQ X600?
M.B.: BenQ X600 este camera de 6 megapixeli cea mai subţire din lume. La aceasta se adaugă lentile Pentax şi ecranul LCD generos, pe care se pot previzualiza imaginile realizate. Este o cameră cu design slim, adresată persoanelor care au nevoie de o cameră foto de dimensiuni reduse şi performanţe bune. Prezenţa zoom-ului optic 3x

completează un model reuşit, cu o greutate de numai 130g.

XPC: Ce evoluţie vor avea perifericele BenQ, ce noutăţi ne sunt rezervate pe acest segment?
M.B.: Perifericele BenQ au primit în ultima perioadă o serie de premii internaţionale pentru design şi ergonomie. BenQ X530 Wireless Desktop Companion a primit, la începutul anului, premiul pentru design G-Mark 2005 în Japonia din peste 3.000 de produse, după ce primise anterior premiul IF Design. G-Mark este unul dintre cele mai bune trei premii de design din lume, împreună cu premiul de design IF şi premiile Red Dot. Pe lângă designul de tip "Seashel", tastatura încorporează tehnologia BenQ patentată X-Structure, ce integrează inteligent forţa unei tastaturi de laptop cu reacţia unei tastaturi de birou. Direcţia de a investi în design, ergonomie, performanţe şi calitate se va păstra şi vom aplica în dezvoltarea produselor rezultatele studiilor realizate de companie.

"Ne aşteptăm ca echipamentele wireless să cunoască un trend ascendent anul acesta în România şi estimăm o creştere cu 30% pentru segmentul end-user."

În dialog cu TRENDnet despre tendinţele pe piaţa echipamentelor de reţea



Thea Lee
International Sales Manager
TRENDnet

XPC: Ce ne puteţi spune despre experienţa TRENDnet pe piaţa românească? Care este poziţia ocupată pe piaţă?
T.L.: Suntem prezenţi pe piaţă de peste 15 ani, iar pe piaţa românească de aproape 10, dintre care ultimii cinci în exclusivitate prin partenerul nostru Romsoft. Alegerea Romsoft ca partener unic s-a dovedit inspirată, colaborarea foarte bună la toate nivelurile (distribuţie, dar şi retail) ducând la creşterea semnificativă a vânzărilor în ultimii ani. Acest succes ne-a permis să ne clasăm a doua poziţie pe piaţa românească în ceea ce priveşte echipamentele de reţea, după Cisco.

XPC: Cum este structurată afacerea TRENDnet, ce pondere deţin produsele destinate utilizatorilor casnici şi ce pondere au produsele pentru mediul enterprise?
T.L.: În ultimele şase luni, încercăm să creştem cota de piaţă pentru segmentul enterprise prin introducerea în portofoliu a unor produse destinate companiilor mari, cum ar fi switch-urile, echipamentele Power over Internet, echipamentele pentru comunicaţii prin fibră optică sau echipamentele pentru VoIP. Cu toate acestea, cea mai mare pondere în portofoliul nostru o au produsele adresate utilizatorilor casnici, precum şi micilor întreprinderi. Dintre acestea, cele mai importante pentru noi sunt produsele wireless.

XPC: Tehnologia VoIP este din ce în ce mai populară, având tendinţa să depăşească telefonia clasică în ceea ce priveşte numărul de utilizatori, dar şi cifra de afaceri. Cum se prezintă TRENDnet pe acest segment?
T.L.: În ceea ce priveşte utilizatorii casnici, pentru început am lansat receptorul ClearSky VoIP cu adaptor Bluetooth, care permite accesarea principalelor funcţii ale serviciului Skype direct din terminal. Suntem în acest moment singurul producător din lume care oferă această facilitate. În viitorul apropiat avem în vedere introducerea a încă două modele, de data aceasta cu fir, care vor avea un succes mai mare în rândurile utilizatorilor sensibili la preţ.

XPC: Care este poziţia TRENDnet în ceea ce priveşte noile tehnologii în domeniul wireless?
T.L.: În curând vom introduce produse care folosesc noul standard wireless 802.11n, ce permite atingerea unei rate de transfer de până la 300Mbps. Este vorba de patru dispozitive - PC CardBus pentru notebook-uri, card PCI pentru desktop, un access point şi un router, care vor fi, de asemenea, disponibile începând cu luna iunie. O altă linie nouă de produse este PowerLine, care permite transmisiile de date prin intermediul reţelei electrice obişnuite între computerele dintr-o clădire. De asemenea, echipa noastră de R&D lucrează la dezvoltarea unor produse WiMax, în special puncte de acces, care vor fi disponibile spre sfârşitul anului.

XPC: Consideraţi că WiMax se va bucura de succes? Pentru că am văzut multe demonstraţii cu această tehnologie, dar nici o aplicaţie comercială.
T.L.: Feedback-ul primit de la distribuitorii noştri din întreaga lume este că aşteaptă cu nerăbdare implementarea acestei tehnologii, în special datorită facilităţilor pe care le oferă, ca rata bună de transfer, cât şi suprafeţei mari acoperite.

XPC: Care este cota de piaţă pentru produsele wireless comparativ cu echipamentele clasice, cu fir? Care este tendinţa în acest domeniu?
T.L.: Pe piaţa românească vindem în acest moment preponderent echipamente cu fir, în special switch-uri, dar ne aşteptăm ca echipamentele wireless să cunoască un trend ascendent anul acesta şi estimăm o creştere de 30% pentru segmentul end-user. La nivel global, în special pe piaţa americană şi în vestul Europei, echipamentele wireless sunt preponderente ca volum de vânzare. Sunt sigură că în câţiva ani situaţia va fi similară şi în România.

XPC: În România echipamentele wireless sunt mai puţin populare în rândul utilizatorilor casnici, în primul rând din cauza dificultăţii în configurarea unei reţele wireless sigure, iar în al doilea rând al ratei de transfer mai mici în cazul acestor echipamente. Cum veţi reuşi să depăşiţi aceste piedici?
T.L.: Începând cu luna iulie, vom avea în Olanda o linie specială pentru suportul tehnic în ceea ce priveşte echipamentele wireless, ceea ce ar trebui să ajute mult utilizatorii în configurarea corectă şi rapidă a unei reţele wireless. Utilizatorii din România vor putea suna oricând, atât ziua, cât şi noaptea, pentru orice fel de probleme tehnice legate de operarea şi configurarea echipamentelor wireless.

XPC: În Olanda? Cred că e destul de scump pentru România şi nu mulţi utilizatori vor folosi această facilitate. Aveţi în vedere şi alte forme de acordare a suportului tehnic?
T.L.: Există un serviciu de suport tehnic online, prin site-ul companiei noastre, la www.trendnet.com, dar răspunsurile primite nu vor fi la fel de operative ca în cazul liniei telefonice. În timp, pe măsură ce afacerea noastră în România se va dezvolta, vom putea lansa o linie locală pentru suportul tehnic.



FrogPad

Tastatură pentru batracieni

Chiar dacă dispunerea literelor pe această tastatură nu pare să fi convins nici o broască (cel puţin până acum), creatorii acesteia susţin că au fost luate în calcul studii universitare, astfel încât cele mai folosite 15 litere sunt şi cel mai uşor de accesat (desigur, după ce te prinzi care unde este situată). De altfel, producătorii sunt suficient de optimişti încât să prognozeze că folosirea FrogPad-ului devine facilă după numai 10 ore de utilizare, permiţând atingerea unei viteze de tastare de 40 de cuvinte pe minut.

Compatibilitatea este generoasă, FrogPad-ul putând fi folosit pentru operarea PDA-ului, a smartphone-ului şi chiar a notebook-ului sau a sistemului desktop (deşi e greu de spus de ce ai prefera să faci asta). Ca opţiuni de conectare există fie portul USB, fie conexiunea Bluetooth, ideală în cazul dispozitivelor portabile de mici dimensiuni care nu dispun de port USB.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

MindMolester

O baterie pentru "liniştea" prietenilor



Creat de minţi bolnave (fără nici o îndoială), MindMolester poate să vă aducă în câteva minute prietenii sau colegii de birou în pragul nebuniei. Sunetele emise (un "chirp" lung de o secundă la fiecare trei minute) au caracteristici speciale, care fac imposibilă localizarea sau identificarea sursei care le produce. Dacă aveţi mintea la fel de complicată ca şi cea a creatorului acestui dispozitiv (după interesul cu care citiţi, văd că vă încadraţi…), vă va amuza cu siguranţă înverşunarea cu care ţintele dumneavoastră vor încerca să înţeleagă ce se întâmplă, trecând de la curiozitate şi interes la nervozitate şi chiar panică. Credeţi-ne pe cuvânt, nu vor avea linişte până nu vor afla ce se întâmplă, lucru care nu se va întâmpla prea curând fără ajutorul vostru! Nivelul de nervozitate va creşte exponenţial cu trecerea timpului, la fel caşi amuzamentul vostru. Credeţi-ne pe cuvânt, nu vor avea linişte până când nu vor descoperi sursa zgomotului, lucru care nu se va întâmpla prea curând fără ajutorul vostru. Iar dacă se va întâmpla, probabil nu vor avea nici o idee despre rolul acestui dispozitiv diabolic.

Plusdeck2PC

Fabrica de MP3-uri



Aceia dintre voi care nu au aruncat încă biblioteca de casete audio la groapa de gunoi a istoriei ar putea aprecia acest dispozitiv, îmbinare fericită între un drive de 5.25" şi casetofonul de pe automobil. Plusdeck2PC are tot ce-i trebuie pentru a vă convinge să renunţaţi la greaua moştenire din perioada dictaturii analogice în favoarea mult mai răspânditelor fişiere MP3. Acestea au avantajul că pot fi mult mai uşor copiate, mutate, ascultate în cele mai diverse ocazii. Cine a încercat digitizarea colecţiei de muzică folosind un casetofon obişnuit va fi încântat de lipsa cablurilor, controlul digital al playerului folosind interfaţa serială cu PC-ul şi chiar posibilitatea de suprapunere a vocii peste înregistrare, foarte apreciată de artiştii karaoke (prietenii ştiu…).



Choose ASRock
Save the Earth
RoHS

AM2NF4G-SATA2

AM2 940-Pin Socket for AMD Athlon™ 64 / 64FX / 64X2 and Sempron processors
nVidia GeForce 6100 chipset
nVidia nForce 410 MCP chipset



- FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology and AMD Cool 'n' Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 128MB
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMMs slots, maximum capacity up to 8GB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- 2 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, Support RAID (RAID 0, 1, JBOD), and "Hot Plug" functions, 2 ATA133 IDE ports
- 7.1 channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premiun Logo Hardware Ready

Windows Vista Premium Logo H/W Ready | Worldwide Best Internal Graphics PixelShader 3.0 DirectX 9.0 | Dual Channel DDRII 800 Max. capacity up to 8GB | Untied Overclocking

ASRock, an Expert in Windows Vista™

AM2XLI-eSATA2

AM2 940-Pin Socket for AMD Athlon™ 64/64FX/64X2 and Sempron Processors
ULi M1697



- Supports FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology and AMD Cool 'n' Quiet Technology
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 DIMMs slots, with maximum capacity up to 8GB
- Supports Dual Graphics XLI
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x 8 slot, to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 2 x PCI Express x1 slots
- 4 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, support RAID (RAID 0, 1, 0+1, JBOD and RAID 5), NCQ, AHCI and "Hot Plug" functions, 2 ATA 133 IDE ports
- 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support "Hot Plug" function
- HDMI_SPDIF header, providing SPDIF audio output to HDMI VGA card, allows the system to connect HDMI Digital TV/ projector/LCD devices.
- 7.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premium Logo Hardware Ready

Windows Vista Premium Logo H/W Ready | Dual Graphics XLI | World Wide First HDMI Interface Ready | Dual Channel DDRII 800 Max. capacity up to 8GB

775XFire-eSATA2+

LGA 775 for Intel® Dual Core Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, supporting Core™ 2 Duo Desktop (Conroe), Presler and Cedar Mill processors
Intel 945PL + ICH7R Chipset



- Supports FSB 800/533 MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports Dual Channel DDRII533 x 4 DIMMs
- Supports ATI CrossFire™
- PCI Express x 16 slot
- Additional AGI Express slot to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card, and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- PCI Express x 1 slot
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 and Intel Matrix Storage),NCQ, AHCI and "Hot Plug" functions, and 1 ATA100 IDE port
- 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support "Hot Plug" function
- HDMI_SPDIF header, providing SPDIF audio output to HDMI VGA card, allows the system to connect HDMI Digital TV/ projector/LCD devices.
- 7.1 channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premium Logo Hardware Ready

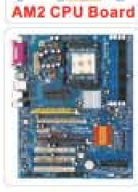
Supports Conroe E4xxx CPU | Windows Vista Premium Logo H/W Ready | CrossFire Ready | World Wide First HDMI Interface Ready

939Dual-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 /64FX /64X2 processor
ULi 1695 chipset (ULi M1695/ ULi M1567)



AM2 CPU Board



- FSB 1000 MHz (2.0GT/s),Dual Channel DDR400 memory
- Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- 1 x Future CPU Port (Supports CPU upgrade from AMD K8 939-Pin CPU to AM2 940-Pin CPU through AM2 CPU Board)
- PCI Express x16 VGA interface
- AGP8X VGA interface
- PCI Express x1 slot,2 IDE ports (ATA133)
- PCI Express SATA II (3.0Gb/s) controller on board
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD

Support Dual Core CPU | PCI Express SATA II | FSB 1000MHz Dual Channel DDR400

K8NF4G-SATA2

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform
Socket 754 for 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors
nVidia GeForce 6100 chipset



- Chipset capable to FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- DDR400/333/266, 2DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports, RAID 0,1,JBOD
- 7.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista Hardware Ready

Windows Vista Hardware Ready High Definition Audio | Pixel Shader 3.0 DirectX 9.0 | Serial ATA II

ASESOFT Distribution
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Pro Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Et2, Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74 / Fax: +4031.403.90.75
www.ultrapro.ro

RHS Your IT Supplier
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASRock
www.asrock.com

hardware



Ştefan Matei

Securitate în parcare

Cum toţi trebuie să acceptăm intrarea IT-ului în viaţa noastră aşa au făcut şi hoţii de maşini.

Uneori, dacă nu mai bine spus de cele mai multe ori, multe tehnologii inovatoare care ar trebui să ne uşureze viaţa şi munca, să rezolve anumite probleme, din păcate creează altele mult mai serioase.

A fost inevitabilă intersectarea industriei producătoare de maşini cu cea de calculatoare. De exemplu, în ziua de azi sistemele de navigaţie prin satelit sunt o facilitate comună a autovehiculelor de ultimă generaţie care evident au în spate un sistem de operare, inevitabil cu găuri de securitate. Până aici nici o problemă, însă când se foloseşte un sistem de comunicaţie wireless pentru deschiderea şi pornirea autovehiculului lucrurile iau o întorsătură serioasă. Fac referire aici la o facilitate relativ nou adoptată de producătorii de maşini de lux, care probabil în scurt timp va fi adoptată şi la scară largă. Ideea stă în felul următor. În schimbul obişnuitei chei cu care ne descuiam uşa şi porneam maşina, producătorii cu renume pe piaţa autovehiculelor au introdus un soi de dispozitiv de mici dimensiuni în care este stocat un cod de securitate. În momentul în care posesorul se apropie de automobil acesta, prin intermediul undelor radio, recunoaşte codul şi descuie automat uşile, iar pornirea e la o apăsare de buton distanţă.

Se pare că hoţii de maşini au fost nevoiţi şi ei să se adapteze la cursul tehnologiei, cum de altfel o facem toţi în majoritatea domeniilor în care lucrăm. Astfel, cei mai dibaci dintre ei au lăsat de-o parte penseta, şurubelniţa, sau alte unelte cu care îşi "câştigau" pâinea, şi s-au modernizat, şi-au cumpărat notebook-uri cu capacităţi de comunicaţie wireless, un echipament cât se poate de banal în zilele noastre. După premisa că dacă la mijloc există software, înseamnă că poate fi spart, cu atât mai mult dacă introducem în calcul şi comunicaţia, persoane "binevoitoare" s-au apucat de lucru. Bineînţeles ca nu orice posesor de calculator portabil şi cu ceva cunoştinţe de programare se poate numi hoţ de maşini. Cert este că prin intermediul unei aplicaţii speciale (nu o căutaţi pe Internet că nu există şi nu cred că se va găsi aşa ceva pentru descărcat) dezvoltate chiar de cei rău-voitori, descuiatul şi pornirea maşinii ar dura aproximativ 20 de minute. Totul se realizează de la distanţă, prin comunicaţie wireless şi nu trebuie ca hoţul să aibă contact direct cu autovehiculul în cauză. Practic, poţi sta liniştit pe balcon să te uiţi la maşină şi să nici nu ştii ca aceasta este atacată până când cineva aflat în aceeaşi parcare îi porneşte motorul. Toată procedura este totuşi complicată, programatorii probabil cunosc cât de greu e să spargi chei de securitate codate pe 256 biţi, sau poate chiar 512 biţi, şi cred că hoţii au avut nevoie de ceva informaţii din interiorul companiilor producătoare pentru a putea reuşi o astfel de ghiduşie.

Lucrurile stau cât se poate de serios şi nefavorabil pentru posesorii de autoturisme, unul dintre păţiţi fiind chiar David Beckham, căruia i-au dispărut două autoturisme de lux în ultimele şase luni. Ambele utilizau tehnologia în cauză, autorităţile presupunând că hoţii s-au folosit de această facilitate a autovehiculelor.

IT-ul ia amploare, dar asta nu înseamnă că trebuie introdus în toate domeniile, doar de dragul de a folosi tehnologie de ultimă oră. Probabil vom ajunge la situaţia în care vom fi mai predispuşi la atacuri electronice decât la alte pericole, să le numim tradiţionale. Nu vreau să mă gândesc ce va însemna în ceea ce priveşte securitatea materializarea căminului digital în care toate echipamentele electronice să fie conectate între ele.

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939:
CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB GeIl DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Tagan Easy Con 530W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Tagan Easy Con 530W

PRODUSUL LUNII
ASUS LAMBORGHINI VX1



Distincţia "Produsul Lunii" se acordă notebook-ului Lamborghini VX1 datorită aspectului deosebit care îl face unic, dar şi nivelului de performanţă ridicat.

Navigatorul Portabil

Asus MyPal A636 te conduce la drum

Bucuria de a călători liber



MYPAL GPS Pocket PC
A636

Poți să-l așezi vertical sau orizontal





Vertical

Vezi cât mai mult din drumul tău

Orizontal

Hartă 3D pentru direcții dinamice

Navighează și explorează cu ASUS MyPal A636

Este dotat cu cel mai recent chipset GPS, SIRF III, și cu o antenă GPS de 25x25mm pentru a imbunătăţii recepţia digitală a semnalului şi sensibilitatea cu 115%. Cu antena two-way conexiunea devine mai rapidă şi mai stabilă.

Payer Multimedia Portabil

Ecranul TFT-LCD touch screen de 3,5 inch şi Windows Media Player 10, oferă un acces uşor la până 18 ore de muzică.

Asistentul Digital Personal Pentru mai Multă Eficiență

Cel mai recent Windows Mobile™ 5.0 PPC oferă funcţii complete Pocket PC, inclusiv Microsoft® Office, sau WiFi şi Bluetooth pentru o sicronizare eficientă a PDA-ului cu PC-ul.

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching



CERF 2006

SHOW IT DÂMBOVIŢEAN

Chiar dacă nu se compară cu târguri celebre ca CeBIT-ul german sau Computex-ul taiwanez, CERF-ul are o savoare aparte.

AJUNS LA VENERABILA VÂRSTĂ DE 15 ANI, CERF - cel mai important târg IT din România şi unul dintre cele mai importante din Europa de Est - a reuşit să adune şi în acest an, între 3 şi 7 mai, la standurile sale din cadrul Complexului expoziţional Romexpo, crema pieţei IT&C locale, dar şi importanţi producători mondiali care au decis să participe pentru prima dată cu stand propriu la CERF.

Început sub auspicii nu tocmai favorabile, o dată cu renunţarea la participare a unor nume importante de pe piaţa de retail românească - amintim aici Diverta/Best Computers, Depozitul de Calculatoare, Tornado Sistems sau Zapp Mobile - ediţia din acest an a CERF a reuşit să recupereze pe parcurs, inclusiv în ceea ce priveşte numărul vizitatorilor. Astfel, dacă în primele zile cele cinci pavilioane ale expoziţiei arătau dezolant de goale, numărul vizitatorilor a crescut spectaculos în week-end, astfel încât deplasarea în incinta CERF a ajuns să fie o corvoadă. Potrivit organizatorului Expotek, în cele cinci zile, cât a durat expoziţia, peste 74.000 de vizitatori au trecut pragul CERF, aceştia fiind totuşi cu 6.000 mai puţin decât la ediţia precedentă. Fie că este vorba de vremea nefavorabilă, fie de preţul sensibil mai mare al biletelor (100.000 de lei, faţă de 80.000 anul trecut), de absenţa noutăţilor sau pur şi simplu de pierderea interesului publicului pentru astfel de manifestări, cert este că CERF a fost perceput ca fiind pe un trend descendent, confirmând linia urmată şi la nivel mondial de alte manifestări de acest gen, precum şi de industria IT în general. Nu trebuie scăpat din vedere nici faptul că majoritatea expozanţilor s-au complăcut, cu mici excepţii, să folosească aceleaşi aranjamente pentru standuri, originalitatea fiind ca şi inexistentă la această ediţie. Desigur, în spiritul glumelor "it's a feature, not a bug", expozanţii au declarat că au decis păstrarea standurilor din anii precedenţi pentru a fi mai uşor recunoscuţi de vizitatori.

O trăsătură caracteristică a ediţiei din acest an a fost participarea cu stand propriu, în premieră, a unor mari companii internaţionale, cum ar fi LG, Philips, Sony sau Panasonic, acestea prezentând, de altfel, cele mai multe noutăţi, unele fiind prezentate la scurt timp sau chiar în aceeaşi zi cu lansarea internaţională. O figură aparte a făcut









AMD, care, prezent pentru prima dată la acest eveniment, a reuşit să treacă aproape neobservat, în standul de mici dimensiuni existând numai câteva pliante. Ne-am fi aşteptat ca la standul celui de-al doilea producător mondial de procesoare să găsim măcar câteva platforme AMD demonstrative, eventual să fie organizate evenimente împreună cu partenerii locali (aşa cum a organizat Intel), în care să ne explice cât de importantă este pentru ei piaţa românească. Din păcate, AMD nu a excelat niciodată în ceea ce priveşte abilităţile de relaţii cu publicul, acest lucru fiind evident şi la CERF 2006. La polul opus, dar la fel de neconcludenţi în transmiterea unui mesaj clar publicului, s-a situat Cosmote, beneficiarul unui imens stand verde şi dezolant de pustiu. Câtă diferenţă faţă de standul vecin şi prieten, al Romtelecom, probabil unul dintre foarte puţinele care au oferit ceva original publicului…

Nu în ultimul rând, am remarcat şi o scădere a calităţii animatoarelor de la standuri (cunoscătorii ştiu…), acestea fiind, după caz, prea terne, prea stridente sau prea puţin inspirate. Misterul s-a dezlegat în week-end, o dată cu începerea, în pavilionul central, a Salonului de motociclete. Aparent, acesta a concentrat majoritatea fetelor frumoase din Bucureşti, noi trebuind să ne mulţumim cu ce s-a mai găsit disponibil.

COMPONENTE HARDWARE

În premieră la CERF, micile şi marile companii străine sau autohtone au adus în standurile proprii tehnologii de ultimă oră. Am putut identifica un număr impresionant de produse: de la playere de muzica digitală şi camere foto/video până la imensele ecrane LCD şi, bineînţeles, cel mai mare ecran cu plasmă din România, un model-gigant cu diagonala de 80”, expus la standul Samsung.

Chiar dacă târgul românesc de IT&C nu seamănă nici ca mărime şi nici ca număr de expozanţi cu CeBIT-ul european sau cu deja celebrul COMPUTEX taiwanez, organizatorii şi participanţii s-au străduit ca totul să se apropie de un asemenea eveniment internaţional.

Produse prezentate în cadrul rubricii IT Express - am putut admira, în toată splendoarea lor, la standurile producătorilor. Pot aminti aici Panasonic DMC-TZ1, cel mai mic aparat foto digital din lume cu zoom optic de 10X, şi Philips Digital Photo Display, prezentate în numerele 75, respectiv 72 ale XtremPC. Plăcut impresionat am fost de standul cochet al I.R.I.S., distribuitor Apple în România, unde MacBookPro şi MacMini, ambele cu procesor Intel Core Duo, puteau fi testate şi analizate în detaliu. Tot în cadrul acestui stand am remarcat prezenţa celor de la Audio Sys, importatorii oficiali M-Audio. Soluţiile audio performante, mixerele pentru amatori sau profesionişti şi bunătăţile semnate M-Audio au fost cireaşa de pe stand.

Unul dintre cele mai active standuri mi s-a părut a fi al celor de la Philips, unde ultimele noutăţi ale producătorului în domeniul electronicelor şi componentelor multimedia pentru PC au fost încadrate de un decor dominant de elemente împrumutate din lumea fotbalului, Philips fiind unul dintre partenerii oficiali ai FIFA World Cup 2006.

Huawei, al treilea producător mondial de echipamente de reţea, după CISCO şi Alcatel, a fost marea mea dezamăgire a acestei ediţii CERF şi nu din cauza produselor expuse sau a standului de mari dimensiuni, ci mai degrabă din cauza angajaţilor români, care nu au reuşit sub nici o formă să ne explice cum stă treaba cu unele echipamente din cadrul standului.

Atmosfera high-tech a fost completată de soluţiile de răcire silenţioase şi eficiente, cu apă sau lichid, precum şi de sistemele overclockate la maximum, toate acestea fiind întâlnite pe teritoriul PC-Coolers. Fanii simulatoarelor şi gameri adevăraţi au regăsit aici şi produsele Saitek. Ageia PhysX, despre care s-a vorbit şi se va mai vorbi, precum şi configuraţia răcită cu azot lichid, gata pentru un overclocking extrem, au fost atracţiile standului ITDirect. Skin Media ne-a încântat anul acesta cu modulele RAM dotate cu sistem de răcire şi conector de alimentare independent, cu plăci de bază construite în jurul chipset-ului NVIDIA nForce 570 SLI MCP, dar şi cu multe alte produse performante. Standul Samsung a fost vizitat în cele cinci zile ale expoziţiei de sportivi celebri şi "vedete” care şi-au exprimat admiraţia pentru caracteristicile high end ale produselor Samsung.

Cu ocazia CERF-ului şi-a făcut apariţia pe meleagurile mioritice şi tehnologia cu laser albastru (Blue-ray), iar televizoarele cu ecran plat au învăţat despre High Definition. Sony Bravia seriile S, V, X şi procesorul de imagine de mare rezoluţie Bravia Engine, precum şi camere foto/video au putut fi întâlnite în labirintul nu foarte complicat amenajat în standul Sony.

Au fost şi companii care şi-au prezentat soluţiile IT pe sectorul business şi care au ales tehnici inedite de marketing fără a aborda doar partea de divertisment, dar, în cele mai multe cazuri, în centrul atenţiei s-au fixat standurile ce au alocat un spaţiu activ pentru partea de fun - UltraPro, Future Shop, Cosmote, Vodafone.

SOFTWARE ŞI COMUNICAŢII

Ca în fiecare an, comunicaţiile au fost şi în ediţia din 2006 a CERF la înălţime. Pavilioanele 16, respectiv 17, în care au fost găzduite principalele companii din acest domeniu de pe piaţa românească, contrastau puternic, în sens pozitiv, cu celelalte pavilioane. Acest aspect a devenit evident în ultimele două zile ale expoziţiei, când s-a înregistrat cel mai mare flux de vizitatori şi când, spre deosebire de restul pavilioanelor în













care aglomerația era maximă iar aerul greu respirabil, în zona comunicațiilor vizitarea se putea realiza lejer, iar aerul condiționat chiar se făcea simțit. Şi tot ca în fiecare an, standurile companiilor de pe piața de telecomunicații au atras cel mai mult atenția, reflectând parcă evoluția acestei industrii la noi în țară.

Deşi nu ştim cât de dificilă a fost aterizarea după liberalizarea pieței de telecomunicații, Romtelecom a ajuns la CERF 2006 cu Zeppelin-ul, construind unul dintre cele mai interesante standuri. Printre serviciile promovate cu această ocazie s-a numărat ClickNet, a cărui mascotă nu a ezitat să dea un click şi pe butoanele site-ului www.xpc.ro de la standul XtremPC.

Schimbarea de brand produsă recent a înlocuit standul verde, Connex, cu cel alb-roşu, Vodafone, fără a mai impresiona ca în anii trecuți print-o idee ieşită din comun (copac sau corabie). Pentru Vodafone, CERF 2006 a reprezentat prilejul ideal pentru prezentarea serviciilor Vodafone Live! şi Vodafone Mobile Connect prin HSDPA. Cunoscut şi ca 3 şi jumătate G, protocolul HSDPA reprezintă o premieră pe piața românească. Prezentarea Vodafone Live! a constat în demonstrații ale serviciilor Radio DJ şi Full Track Music Downloads. Printre atracții s-au numărat şi cele două bilete la cursa de Formula 1 de la Monza, oferite ca premiu.

Standul Orange le-a oferit vizitatorilor prilejul de a accesa Internetul prin serviciul Wireless Broadband, de a testa serviciile 3G şi videotelefonia, de a descoperi avantajele soluției BlackBerry pentru e-mail mobil în timp real la viteza EDGE şi de a asista la demonstrații ale soluției de push e-mail Orange Mail Enterprise, care va fi disponibilă o dată cu lansarea 3G.

La prima participare la CERF, Cosmote a apelat la personalități din muzică pentru a-şi promova numele. În colaborare cu MTV, pe parcursul târgului s-a derulat campania "Cosmote te face celebru", prin intermediul unor sesiuni de autografe şi fotografii cu diverse personalități autohtone.

RCS & RDS a lansat la CERF serviciul de acces la Internet Fiber Link. Conform oficialilor, acesta oferă viteze de până la 10Mbps metropolitan şi 2Mbps în Internet, trafic nelimitat, plus linii telefonice incluse cu minute gratuite pentru convorbiri în rețele mobile. UPC-Astral a prezentat conceptul Triple Play: televiziune prin cablu, Internet de mare viteză şi telefonie digitală într-un singur pachet.

Alcatel a prezentat serviciul IPTV, care permite transmiterea canalelor TV prin intermediul tehnologiei IP. Aceasta combină soluțiile de transmitere a programelor TV cu comunicațiile voce (voice call, video call) şi cu accesul la Internet.

CERF 2006 a reprezentat prilejul lansării oficiale a brand-ului BenQ-Siemens. Tot cu această ocazie a fost lansată pe piață noua generație de terminale precum EF81, S68, EL71. Pe partea de software nu puteam trece cu vederea soluția BitDefender Mail Protection for Enterprises oferită de Softwin în premieră la CERF. Aceasta oferă protecție antivirus, antispam şi antispyware pentru utilizatorii rețelelor corporate şi furnizorii de servicii Internet.

Trebuie amintite aici şi sistemele de navigare iGO 2006 aduse în România de GPS&More. Noua versiune aduce funcții precum posibilitatea selectării destinației după intersecție, căutarea coordonatelor geografice în funcție de latitudine şi longitudine, exportarea parcursurilor în format universal, GPX sau volumul dinamic autoreglabil în funcție de nivelul de zgomot ambiental.



XTREMPC LA CERF

Spre deosebire de majoritatea expozanților, XtremPC a optat pentru un stand complet nou pentru ediția din acest an, stand care a şi fost premiat de organizatori pentru originalitatea conceptului. Cuvântul de ordine a fost simplitatea, nota dominantă fiind lansarea celei de-a treia ediții a XtremPC, cea fără disc ataşat, precum şi promovarea noului site www.xpc.ro. Din păcate, cum se întâmplă în astfel de cazuri, tipografia s-a milostivit cu greu de noi să ne trimită un prim lot de reviste abia la jumătatea târgului, acestea fiind, de altfel, rapid epuizate de mulțimea de curioşi.

Mult mai reuşită a fost deja tradiționala întâlnire cu membrii forumului, concretizată în întinderea unei mese kilometrice la o terasă dubioasă din Herăstrău. Consumul de alcool nu a fost încurajat, dar discuțiile au fost mult mai spumoase decât ar fi lăsat să se înțeleagă cutiile de Pepsi Max care populau suprafața mesei. Redactorii de jocuri au fost, ca întotdeauna, în centrul atenției, astfel că suntem cu atât mai recunoscători micului grup care, din inexplicabile cauze filantropice, au acceptat să-i țină de urât echipei hardware a XtremPC. S-a discutat mult despre Oblivion, revelația momentului, dar n-au scăpat nici alte jocuri, cei de față dovedindu-se experți nu numai în devorarea mititeilor, dar şi în genuri deja apuse, ca adventure-ul. Păcat că întâlnirile de acest gen sunt rare, pentru că partenerii (şi partenerele, pentru că au fost prezente şi fete, nu doar ca însoțitoare, ci ca gamerițe înrăite) noştri de discuție s-au dovedit a fi foarte informați nu doar în materie de jocuri, ci şi în ceea ce priveşte numeroase alte subiecte care şi-au găsit locul sub umbrela terasei din Herăstrău.

PE SCURT

AMD obţine 20% din piaţa serverelor

Acum mai bine de un an, declaraţiile AMD anunţau intenţia de a cuceri o cincime din piaţa serverelor în următorul an. Se pare că strategiile adoptate atunci au fost bune, deoarece la sfârşitul primului trimestru din 2006 compania se poate lăuda cu atingerea acestei ţinte. Serverele cu procesoare AMD au adus un venit de peste un miliard de dolari în primul trimestru din 2006, aceasta datorându-se în principal consumului şi căldurii disipate mai mici, problema numărul unu a centrelor de date de mare anvergură.

www.amd.com

Woodcrest ar putea fi un hit

Intel a prezentat rezultate oficiale ale benchmark-urilor rulate pe serverele cu procesoare Woodcrest, oferind o nouă perspectivă a capacităţilor noii sale arhitecturi, Intel Core. Conform declaraţiilor, Woodcrest va fi introdus ca Xeon 5100 în ultimul trimestru al acestui an şi va stabili noi recorduri de performanţă în segmentul serverelor şi al staţiilor de lucru profesionale.

Testele noilor procesoare au scos la iveală un nivel de performanţă cu 125% mai mare decât al actualului Xeon şi cu până la 60% superior Opteron-ului celor de la AMD, în condiţiile în care un model de top din noua generaţie Core are un TDP de 80W iar un model low-power lucrează cu numai 40W.

www.intel.com

TSMC urmăreşte tehnologia de 45nm

Taiwan Semiconductor Manufacturing Company a prezentat recent detalii despre noua tehnologie de fabricaţie pe 45nm, a cărei dezvoltare este accelerată pentru a putea fi introdusă în 2007. Tranziţia de la 65nm la 45nm a fost posibilă datorită îmbunătăţirii tehnologiei de fabricaţie cu un nou strat de material dielectric şi introducerii litografiei de 193nm pe bază de lichid. Atât ATI, cât şi NVIDIA au interese în ceea ce priveşte TSMC. ATI produce în momentul de faţă chip-uri de 80nm în colaborare cu TSMC şi are în plan fabricarea chip-urilor de 65nm pentru 2007, iar NVIDIA a anunţat că va opta pentru procesul "half-node" de 80nm al TSMC.

www.tsmc.com

HITACHI TRAVELSTAR 5K160

160GB într-un harddisk de notebook

Cu ceva timp în urma Toshiba şi Seagate, Hitachi lansează primul său harddisk care foloseşte noua tehnologie PMR (Perpendicular Magnetic Recording). Aceasta permite creşterea densităţii de stocare a datelor de până la cinci ori în viitorul apropiat, respectiv până la valoarea de 500GB/inch pătrat. Pentru început însă, densităţile de stocare sunt doar uşor mai mari decât în cazul harddisk-urilor clasice, care folosesc sistemul longitudinal de înregistrare a datelor. Hitachi Travelstar 5K160 este un harddisk de 2.5", cu o capacitate totală de stocare de 160GB. Densitatea de stocare atinsă de acest harddisk este de 131GB/inch pătrat, în timp ce rezistenţa la şocuri se situează între 325G în timpul funcţionării şi 1000G în repaus. Potrivit Hitachi, capul de citire este realizat dintr-un aliaj special de iridium, mangan şi crom (IrMnCr), care permite dublarea sensibilităţii şi a preciziei, asigurând o securitate mai bună a datelor stocate, în ciuda densităţii mult mai mari.

www.hitachi.com



MSI K9N SLI PLATINUM

Primele plăci pentru platforma AM2

MSI a introdus o nouă serie de plăci de bază destinate platformei AM2. Vârful de gamă este MSI K9N SLI Platinum, o placă de bază motorizată de chipset-ul NVIDIA nForce 570 SLI MCP, care suportă procesoare Athlon64 şi Athlon FX compatibile cu Socket-ul AM2. Aceasta oferă două sloturi PCI Express, care permit alocarea a opt benzi pentru fiecare placă video în modul SLI, respectiv a 16 benzi pentru portul PCI Express primar şi opt benzi pentru portul PCI Express secundar în configuraţii non-SLI. Suplimentar, placa de bază este dotată cu două sloturi PCI Express x1 şi trei sloturi PCI, putând primi până la 8GB de memorie DDRII 533/667/800. HDD-urile pot fi conectate pe cele şase interfeţe SATA II şi pot fi configurate în mod RAID 0/1/0+1 sau RAID 5. Numărul de porturi USB este de 10, în timp ce conexiunilor FireWire le sunt dedicate două porturi. O facilitate interesantă a modelului K9N SLI Platinum este oferită de noul chip Dual CoreCell, al cărui software asigură monitorizarea componentelor hardware cheie, monitorizarea separată a nucleelor din procesor şi optimizarea automată a stării sistemului.



www.msi.com.tw

SAMSUNG SYNCMASTER 745MS

Cel mai subţire monitor CRT

Pentru vestici este greu de imaginat că monitoarele CDT/CRT încă se mai cumpără, dar pentru ţările mai sărace şi chiar pentru cele în curs de dezvoltare această tehnologie încă nu şi-a spus ultimul cuvânt. Chiar şi la noi în ţară vechile monitoare cu tub catodic se folosesc şi se mai cumpără în proporţie destul de mare. Samsung, una dintre cele mai mari companii producătoare de panouri cu cristale lichide, este cea care încă nu a renunţat la mai vechea tehnologie CRT, continuând fabricarea unor noi modele de monitoare clasice, între care şi modelul SyncMaster 745MS, un monitor CRT cu diagonala de 17 inch. Acesta este cel mai subţire monitor CRT cu diagonala de 17 inch, având o grosime de 358mm, cu 50mm mai puţin decât predecesorul său. Monitorul nu va putea impresiona un fan al LCD-urilor, dar este de preferat pentru gama de culori şi timpul de răspuns tipic unui CRT. Lansarea noului model se va face la începutul lunii iunie, acesta urmând să aibă un preţ situat în jurul a 200$. Spaţiul suplimentar lăsat de SyncMaster 745MS nu este impresionant dacă ar fi să-l comparăm cu cel oferit de un monitor LCD, dar pe un birou aglomerat, unde un CRT nu poate fi suplinit de un LCD, acesta este binevenit.

www.samsung.com





PE SCURT

ATI R600, un chip-gigant

Se pare că viitorul chip de la ATI, cunoscut sub denumirea de cod R600, va fi cel mai mare chip grafic construit vreodată. Deşi se credea că acesta va fi identic cu cel încorporat în consola XBOX360, se pare că totuşi va fi un chip nou şi, probabil, cel mai rapid, dar şi cel mai cald. Folosind 64 de unităţi de Pixel Shader, acesta va fi cu adevărat rapid. Aşteptat undeva spre sfârşitul anului curent, acesta va utiliza în momentul lansării memoria de tip DDR4. Aceeaşi memorie va fi utilizată şi de versiunea puţin îmbunătăţită a actualei generaţii R580, care va fi disponibilă sub numele de R580+ şi care va vedea lumina zilei în câteva luni.

www.ati.com

Protecţia HTDV, amânată

Image Constraint Token este tehnologia care va face o redimensionare a rezoluţiei fluxurilor video furnizate de un player Blu-ray şi HD-DVD în lipsa legăturii prin intermediul unui conector HDMI. Această măsură vrea să evite capturarea imaginii de către piraţii software, afectând însă şi clienţii care nu dispun de televizoare HDTV. Se pare că această problema a fost luata în calcul în cele din urmă, companiile din domeniul echipamentelor digitale amânând această implementare până în 2010 sau chiar 2012, scutind viitorii clienţi de neplăcerea de a vedea un flux video 1920x1080 (1080i/p) sau 1280x720 (720p) afişat la un neimpresionant 960x540 (540p).

www.hdtv.net

Samsung anunţă harddisk-ul hibrid

Potrivit declaraţiilor, Samsung va prezenta mostre pentru testarea unui harddisk hibrid în ultimul trimestru al acestui an iar livrările lor către magazine vor începe în luna ianuarie 2007. Până în momentul de faţă este cunoscut faptul că noile modele vor beneficia de o memorie cache de 128MB sau 256MB de tip flash, suficientă pentru stocarea fişierelor necesare în cadrul procesului de boot, oferind astfel un timp de încărcare a sistemului de operare mult mai scurt, cu până la 50 de procente, oferind suplimentar şi o autonomie crescută cu aproximativ 30 de minute pentru sistemele portabile

www.samsung.com

LG AN110W

Proiector cu montare pe perete

Unul dintre cele mai interesante produse prezentate de LG la ediţia din acest an a CERF a fost şi proiectorul cu montare pe perete AN110W, primul de acest gen din lume şi câştigător al mai multor premii pentru design. În ciuda dimensiunilor compacte (are mai puţin de nouă centimetri grosime), LG AN110W este HD ready (rezoluţia maximă fiind de 1024x768) şi permite proiecţia unei imagini de până la 100", având o intensitate luminoasă de 1100 lumeni (ANSI) şi o rată a contrastului de până la 2500:1. Realizarea acestui proiector a fost posibilă prin combinarea a două noi tehnologii proprietare LG, care permit ajustarea imaginilor fără deplasarea corpului proiectorului. Sistemul de lentile special permite o deplasare a imaginii în plaja -125% / +125%, în timp ce sistemul LG Reverse Type TIR Prism permite corectarea aberaţiilor imaginii, astfel încât aceasta are aspect natural chiar şi în cazul în care raza de lumină nu cade perpendicular pe ecran. Nivelul de zgomot de numai 25db recomandă acest proiector pentru uns sistem Home Theatre pentru sufragerie.

www.lge.com



PANASONIC LF-MB121JD

Unitate Blu-ray comercială

Una dintre primele unităţi comerciale Blu-ray Disc (BD) va fi modelul LF-MB121JD al Panasonic, care urmează să fie lansat luna aceasta în Japonia. Acesta este compatibil cu



standardele Blu-ray Disc Association BD-R, BD-RE şi BD-ROM, permiţând citirea şi inscripţionarea mediilor single layer de 25GB şi a celor dual layer/single sided de 50GB. În plus, LF-MB121JD permite scrierea pe 11 formate CD şi DVD şi citirea a 13 formate, acoperind în felul acesta trei generaţii de medii optice. Încă nu este clar dacă Panasonic intenţionează să vândă noile unităţi sub brandul propriu sau prin parteneriI OEM, dar primele estimări indică un preţ în jurul a 900$ pentru o astfel de unitate. Preţul nu este deloc la îndemâna utilizatorilor casnici, dar se estimează că acesta va scădea substanţial în următorii trei ani. Pentru a îndulci şocul, Panasonic include în pachet mai multe programe care facilitează back-up-ul şi stocarea cantităţilor mari de date sau ajută la prelucrarea conţinutului audio/video.

www.panasonic.com

LG KG800

Ciocolată tehnologică

Vedeta CERF-ului în materie de telefoane mobile a fost, fără doar şi poate, modelul KG800 al LG, alintat şi "Chocolate" de către producători. Acesta a beneficiat de o lansare în România practic în acelaşi timp cu cea mondială de la Londra, fiind primul model din noua gamă Black Label care pune accentul pe design, adresându-se utilizatorilor care apreciază în egală măsură stilul şi tehnologia. Principalele caracteristici ale acestui telefon sunt carcasa neagră cu design minimalist, care reuşeşte să ascundă cu mult stil display-ul şi tastele funcţionale. Acestea nu sunt aparente, ci desenate, zonele respective fiind sensibile la atingere. O tastatură clasică este dezvăluită prin glisare, transformând bijuteria în telefonul mobil pe care-l ştim cu toţii. Un telefon mobil dotat cu player MP3/AAC/WMA de bună calitate, memorie internă de 128MB şi cameră foto/video de 1.3 megapixeli. Display-ul de calitate are rezoluţia de 240x320, în timp ce bateria oferă o autonomie de 200 de ore (timp de convorbire de 3 ore şi 20 de minute) - o adevărată performanţă pentru un terminal de numai 87g.

www.lge.com




MSI recomandă Microsoft® Windows® XP Professional
intel Centrino Duo
S
XL
Noul concept în alegerea Notebook-ului: potrivit mediului de lucru!
MSI 12.1" MEGA Book S262
Stilizare şi portabilitate extremă
• Intel® Centrino™ Napa Architecture
• Microsoft® Windows® XP Home/Professional
• 12.1" WXGA + Super Glare Type LCD
• 1.9 kg
MSI 15.4" MEGA Book M660
Balans perfect între performanţă şi portabilitate
• Intel® Centrino™ Napa Architecture
• Microsoft® Windows® XP Home
• 15.4" WXGA + Super Glare Type LCD
• 2.9 kg
MSI 17.1" MEGA Book L720
Performanţă mare şi greutate mică
• Intel® Centrino™ Mobile Technology
• Microsoft® Windows® XP Home
• 17.1" WSXGA + Super Glare Type LCD
• 3.2 kg
Distribuitori oficiali ai notebook-urilor MSI:
Skin Media - www.skin.ro
Tornado - www.tornado.ro
Specificaţiile se pot schimba fără avizare prealabilă
MSI
www.msi.com.tw

PE SCURT

Mosel Vitelic nu mai există

Mosel Vitelic este o companie taiwaneză producătoare de memorii, veche şi destul de cunoscută. De curând, aceasta a anunţat că va renunţa la producerea de chip-uri de memorie, căutând zone mai profitabile financiar. Mosel se va ocupa în viitor de producerea celulelor solare fotovoltaice şi a circuitelor de identificare radio (RFID). Compania urmează astfel drumul fostului partener Infineon Technologies, care şi el a renunţat la fabricarea de memorii, plasând toate facilităţile anexe acestei activităţi sub tutela unei companii noi, Qimonda.

www.mvc.com

Sanyo Epson prezintă ecranul TFT perfect

Sanyo Epson Imaging Devices Corporation a anunţat realizarea unui afişaj TFT care rezolvă una dintre cele mai deranjante probleme ale acestui tip de ecran, şi anume unghiul de vizibilitate. Tehnologia dezvoltată, denumită Photo Fine Vistarich, permite un unghi larg de vizibilitate perfectă, practic acesta fiind de 180 grade atât pe verticală, cât şi pe orizontală. Alte avantaje sunt consumul redus de energie, culorile vii datorate procesării avansate şi timpul de răspuns constant. Anunţate a fi lansate la sfârşitul lunii mai, aceste ecrane vor fi disponibile în cinci versiune, de 2.4, 2.5, 2.8, 7.0 şi, respectiv, 10.1 inch.

www.sanyo-epson.com

Senzor de 8 megapixeli pentru telefonia mobilă

Cunoscuta companie producătoare de chip-uri Micron a anunţat realizarea unui senzor CMOS de 8 megapixeli şi dimensiuni foarte reduse, destinat industriei de terminale mobile. Acesta va intra în producţie începând cu 2007 în cele două fabrici ale companiei amplasate în Statele Unite şi Italia. Terminalele care vor folosi acest senzor vor ajunge pe piaţă undeva spre sfârşitul anului 2007, oferind calitate şi viteză excelentă. Senzorul include un procesor de mare putere care permite capturarea a 10 imagini pe secundă la rezoluţia maximă (8 megapixeli), putând fi folosit şi pentru înregistrarea de secvenţe video în format video de înaltă definiţie de 2 megapixeli.

www.micron.com

GALAXY 7300GT

Zalman şi SLI entry level

Galaxy Technologies a anunţat lansarea a două modele de plăci video destinate segmentului entry-level, care au la bază chipul GeForce 7300GT de la NVIDIA. Principala caracteristică a celor două plăci o constituie ridicarea frecvenţelor de funcţionare pentru core şi memorie, de la 350MHz/667MHz, cât recomandă NVIDIA, până la ameţitoarele valori de 500MHz, respectiv 1400MHz. Pentru a putea atinge această frecvenţă pentru memorii, Galaxy a folosit chip-uri GDDR3. Cum era de aşteptat, cel mai dotat dintre aceste modele se bucură de o cantitate de memorie de 256MB cu latenţa de 1.2ns, fiind dotat în plus cu un ventilator silenţios de la Zalman. Modelul inferior dispune de 128MB de memorie cu latenţa de 1.2ns, soluţia de răcire fiind furnizată de Galaxy. O facilitate interesantă este că ambele modele pot fi conectate în SLI folosind clasicul bridge, spre deosebire de alte plăci video din această categorie care folosesc o soluţie software.

www.galaxytech.com



LOGITECH G3, G11

Noi periferice pentru gaming

Logitech a lansat recent, în cadrul E3, o nouă gamă de periferice, de data aceasta compania elveţiană adresându-se utilizatorilor mai atenţi la buget, fără însă a sacrifica din performanţele atât de apreciate de către pasionaţi. Tastatura G11 este o versiune îmblânzită a modelului G15, în acest caz renunţându-se la display-ul LCD. Celelalte facilităţi ale modelului G15 au fost păstrate, inclusiv cele 18 butoane programabile din partea stânga a tastaturii, care permit personalizarea a până la 54 de comenzi rapide. G3 este un mouse care se conectează prin portul USB, având rezoluţia reglabilă între 400 şi 2000dpi, şi funcţionează la frecvenţa de 500Hz. Interesantă este posibilitatea reglării rezoluţiei fără a avea driver-ul instalat, între 800 şi 1600dpi. Viteza maximă pe care o poate urmări cu acurateţe G3 este de 115cm/s, suficient de mare pentru situaţiile cele mai tensionate din jocuri. Suprafaţa superioară a mouse-ului este acoperită cu un material antiderapant (DryGrip), care asigură o priză bună în cazul sesiunilor prelungite de jocuri.





www.logitech.com

REZULTATELE CONCURSULUI "UMFLĂ POTUL!" DIN NUMĂRUL 75

"Poturile" 75 - SAMSUNG şi SWATCH - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul" SAMSUNG din numărul 75 al revistei au constat dintr-un monitor de 19" LCD de superviteză SyncMaster 940BF, un monitor de 17" LCD TV SyncMaster 711MP şi o imprimantă foto SPP-2020, oferite de firma DECK Computers International, distribuitor Samsung în Romania.

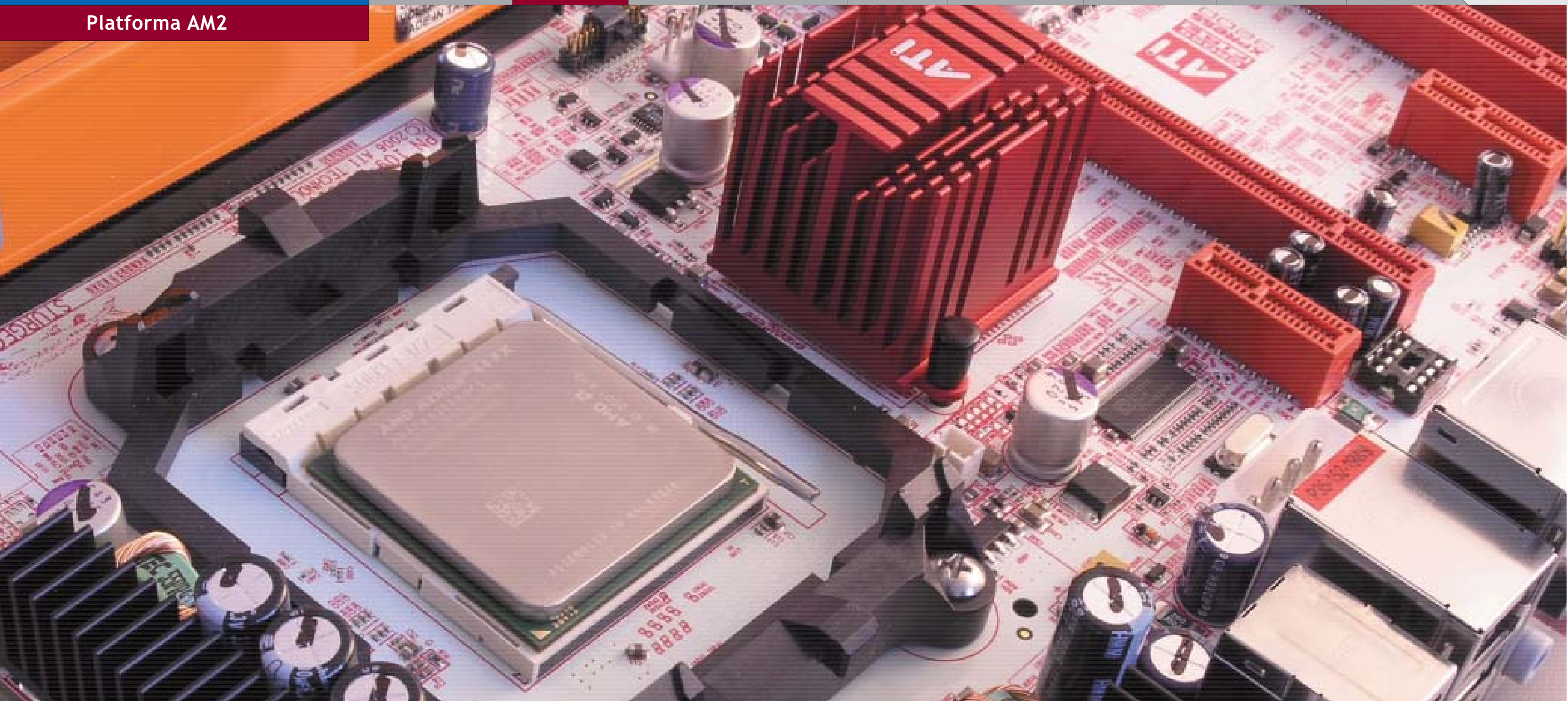
Premiile concursului "Umflă Potul" SWATCH din numărul 75 al revistei au constat din următoarele modele de ceasuri marca Swatch oferite de firma TOP Holding S.A.: YCB 1000, YCS 108G, YCS 4024, YCS 429, YCS 450, YCS 471, YPB 401 şi SULM 100.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 7 mai 2006 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Câştigătorii premiilor Samsung au fost: **Câmpian Simona** din Alba-Iulia - monitor SyncMaster 940BF, **Ciuraru Adrian** din Bacău - monitor SyncMaster 711MP şi **Vârlan Alexandru** din Charlotenburg, judeţul Timiş - imprimantă foto SPP-2020.

Premiile Swatch au fost câştigate în felul următor: modelul YCB 1000 - **Nedelescu Gabriela** din Piteşti; modelul YCS 108G - **Rapolti Mihaly** din Sfântu Gheorghe, judeţul Covasna; modelul YCS 4024 - **Bubec Daniel** din Galaţi; modelul YCS 429 - **Beleca Radu** din Oradea, judeţul Bihor; modelul YCS 450 - **Micloş Sergiu** din Abrud, judeţul Alba; modelul YCS 471- **Voaidaş Viorel** din Remetea, judeţul Harghita; modelul YPB 401- **Bărbulescu Eugen** din Constanţa; modelul SULM 100 - **Macovei Vlad** din Constanţa.

Filmele tragerilor la sorţi le puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!



PLATFORMA AM2

MIRAJUL INOVAŢIEI

După ce timp de doi ani AMD a ignorat existenţa memoriilor DDR2, iată că situaţia s-a schimbat radical, o dată cu lansarea noii platforme AM2. Vom încerca să vedem în continuare dacă trecerea la noul tip de memorie reprezintă un pas înainte sau doar un artificiu menit să impulsioneze vânzările.

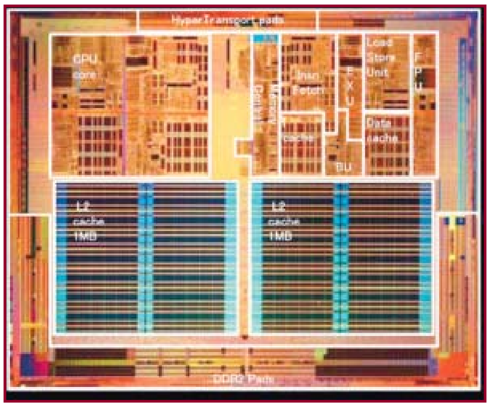
ÎN ULTIMA VREME NE-AM OBIŞNUIT să testăm pentru dumneavoastră cele mai noi componente, XtremPC fiind întotdeauna înaintea concurenţei în ceea ce priveşte păsările rare de pe piaţă. Nici de data aceasta nu facem excepţie, reuşind să punem cap la cap cea mai modernă şi performantă platformă AM2 a momentului, pentru ca voi să vă faceţi idee despre sporul de performanţe adus de trecerea la memoria DDR2. Trebuie spus că principalele componente ale sistemului de test (mă refer la procesor, placa de bază şi memorii) sunt chiar şi la data apariţiei revistei imposibil de găsit în retail. Procesorul - un FX-62 - a sosit pe căi mai mult sau mai puţin oculte tocmai de peste Ocean, fiind suficiente degetele unei singure mâini pentru numărarea exemplarelor existente în Europa. Placa de bază foloseşte ultimul chipset ATI Radeon Xpress 3200 for AMD Socket AM2, cu noul southbridge SB600, în timp ce memoriile sunt unele dintre rarele exemplare DDR2-800 disponibile în acest moment.
Nu în ultimul rând, sistemul folosit ca etalon pentru compararea rezultatelor noii platforme are mai multe componente în Hall of Fame XtremPC decât oricare altul testat până în prezent, fiind dotat cu procesorul AMD Athlon64 FX-60 rulat pe o placă de bază ASUS A8R32MVP Deluxe.

PROCESORUL

Aşteptată de entuziaşti cu multă nerăbdare, lansarea noilor procesoare pe Socket AM2 a adus o schimbare radicală a platformei AMD. Pentru un utilizator interesat de upgrade, această schimbare dă o lovitură grea bugetului, fiind necesară înlocuirea plăcii de bază (chipset nou), a cooler-ului (nou sistem de retenţie) şi a memoriilor, asta pe lângă noul procesor care trebuie avut în vedere şi care, cel puţin câteva luni de la apariţia în retail, va avea un preţ destul de ridicat. Este interesantă abordarea AMD, arhitectura K8 (Hammer) aflându-se deja la a patra formă de împachetare, după Socket 754, 939 şi 940. Intel, renumit în trecut pentru

Gama AM2

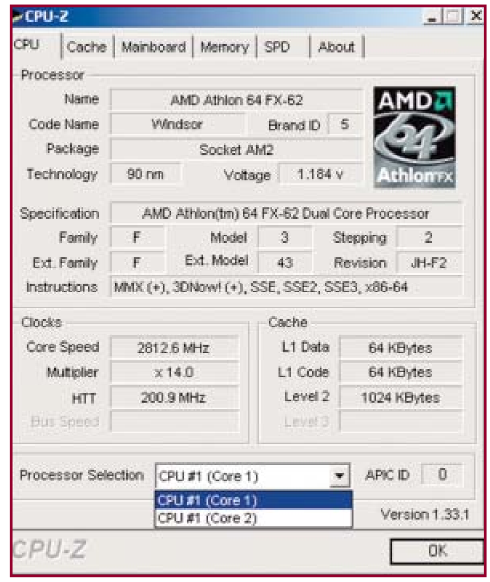
AMD ATHLON64 AM2							
Model	Frecvenţă	Core	L2 Cache	Memorie	A (Normal)	O	D
FX-62	2.80 GHz	Dual	1 MB	DDR2-800	125 W	-	-
X2 5000+	2.60 GHz	Dual	512 kB	DDR2-743	89 W	-	-
X2 4800+	2.40 GHz	Dual	1 MB	DDR2-800	89 W	65 W	-
X2 4600+	2.40 GHz	Dual	512 kB	DDR2-800	89 W	65 W	-
X2 4400+	2.20 GHz	Dual	1 MB	DDR2-733	89 W	65 W	-
X2 4200+	2.20 GHz	Dual	512 kB	DDR2-733	89 W	65 W	-
X2 4000+	2.00 GHz	Dual	1 MB	DDR2-800	89 W	65 W	-
X2 3800+	2.00 GHz	Dual	512 kB	DDR2-800	89 W	65 W	35 W
3800	2.40 GHz	Single	512 kB	DDR2-800	62 W	-	-
3500	2.20 GHz	Single	512 kB	DDR2-733	62 W	-	35 W
3200	2.00 GHz	Single	512 kB	DDR2-800	62 W	-	-
AMD SEMPRON AM2							
Model	Frecvenţă	Core	L2 Cache	Memorie	A (Normal)	O	D
3600	2.00 GHz	Single	256 kB	DDR2-800	62 W	-	-
3500	2.00 GHz	Single	128 kB	DDR2-800	62 W	-	-
3400	1.80 GHz	Single	256 kB	DDR2-720	62 W	-	35 W
3200	1.80 GHz	Single	128 kB	DDR2-720	62 W	-	35 W
3000	1.60 GHz	Single	256 kB	DDR2-800	62 W	-	35 W
2800	1.60 GHz	Single	128 kB	DDR2-800	62 W	-	-



desele schimbări, a reuşit să înlocuiască numai două platforme în acelaşi interval.

Chiar dacă, la prima vedere, noile familii de procesoare pe Socket AM2 nu aduc nimic nou în afara controler-ului de memorie DDR2, schimbările sunt mult mai subtile la nivelul arhitecturii. Noul controller de memorie al procesoarelor pe Socket AM2 permite folosirea modulelor de memorie DDR2 cu frecvenţa maximă de 800MHz. Teoretic, acestea oferă o lăţime de bandă de 12.800MB/s, o valoare dublă faţă de ceea ce oferă memoriile DDR-400, ceea ce ar trebui să se transpună într-un spor de performanţă considerabil. În practică însă, după cum se poate vedea şi din rezultatele testelor, o platformă 939 care foloseşte memorii DDR-400 atinge aproape 6000MB/s, ceea ce înseamnă o eficienţă remarcabilă de 94%. În acelaşi timp, folosind memorii DDR2-800, o platformă AM2 atinge puţin peste 8000MB/s, ceea ce se traduce într-o eficienţă de numai 63%. Adăugând la aceasta şi latenţa mai mare a memoriilor DDR2, ne putem face o idee despre nivelul de performanţă atins de noile procesoare AMD.

O particularitate a controller-ului de memorie din procesoarele AMD este dată de necesitatea folosirii unui divizor pentru adaptarea frecvenţei procesorului la frecvenţa de funcţionare a memoriilor. În cazul memoriilor DDR, lucrurile erau simple, frecvenţa de funcţionare a procesoarelor fiind întotdeauna aleasă ca multiplu de 200MHz. Creşterea frecvenţei la 400MHz în cazul memoriilor DDR2-800 duce la apariţia unei mici probleme, nu toate procesoarele din gama AMD având frecvenţa divizibilă cu 400. Un exemplu este modelul X2 5000+, care funcţionează la 2600MHz. Folosind un divizor întreg (în acest caz 6), frecvenţa memoriilor ar fi neconformă cu standardul JEDEC (DDR2-866). Problema este rezolvată simplu, controller-ul de memorie alegând automat ca divizor valoarea imediat superioară, astfel încât memoriile să lucreze în plaja de frecvenţe admise. În cazul nostru, alegerea divizorului 7 face ca memoriile să funcţioneze la 742MHz. De aceea, în practică se întâlneşte situaţia hilară în care un procesor cu frecvenţa mai mică permite memoriilor să funcţioneze la 800MHz, în timp ce modelul imediat superior abia funcţionează la 742 sau chiar 733MHz.



Unul dintre aspectele pe care AMD le-a subliniat întotdeauna (dar pe care utilizatorul obişnuit le trece cu vederea în general) a fost eficienţa energetică superioară a procesoarelor sale, în comparaţie cu cele ale rivalului Intel. Pentru noile procesoare AM2 (beneficiare ale reviziei F a core-ului), AMD a reuşit reducerea TDP (Termal Design Power) de la 110W la 89W în cazul modelelor dual core X2 şi, respectiv, de la 89W la 62W în cazul modelelor single core. Singurul procesor care "a luat în putere" este vârful de

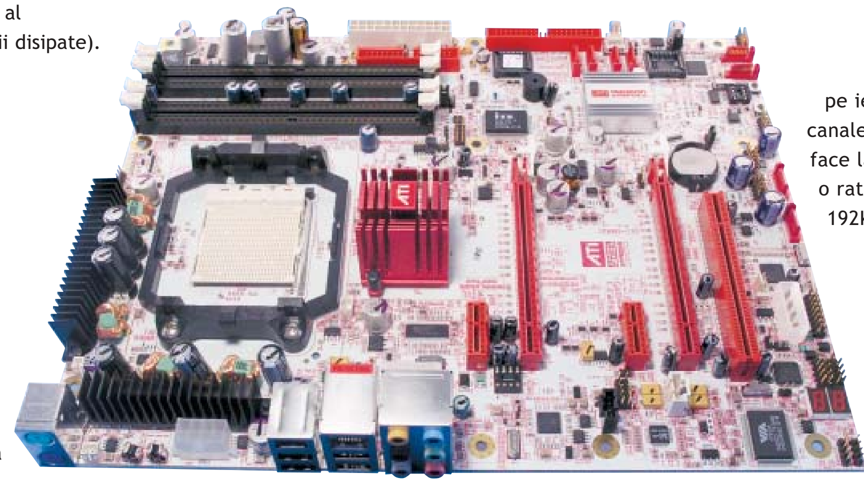
gamă FX-62, al cărui TDP este de 125W, față de cei 110W ai lui FX-60. Suplimentar, AMD a introdus o nouă clasă de procesoare, botezate EE (Energy Efficient), care oferă un TDP de 65W, respectiv 35W, acestea urmând să-i coste pe amatorii de procesoare silențioase cu până la 33% mai mult, anulând practic avantajul economiei de curent (dar păstrându-l pe cel al silențiozității și al temperaturii disipate).

O altă facilitate introdusă o dată cu revizia F pentru procesoarele Athlon64 și Athlon FX este suportul pentru virtualizare hardware (cunoscută în cazul AMD sub numele de cod Pacifica), precum și pentru securitate - Presidio (conceptul Trusted Computing, cunoscut și sub numele de cod folosit de Microsoft - Palladium)-, acesta permițându-le producătorilor de software să se asigure că pe sistemul în cauză nu vor rula decât programe cu licență. Procesoarele Sempron AM2 nu vor beneficia, deocamdată, de aceste facilități.

CHIPSET-UL

Așa cum precizam la începutul acestui articol, pentru testarea noii platforme AM2 am avut la dispoziție ultima creație a inginerilor ATI, respectiv o placă de bază motorizată de chipset-ul Radeon Xpress 3200 pentru Socket-ul AM2. Placa de bază, cel mai probabil produsă de Sapphire (judecând după culoarea albă a PCB-ului), folosește noul southbridge SB600, menit să înlocuiască vechiul SB450, care nu s-a bucurat de prea mult succes. La data apariției, SB450 a suferit de probleme legate de transportul datelor, fiind afectată viteza de transfer a interfeței IDE, precum și a porturilor USB. De aceea, majoritatea producătorilor au preferat să folosească southbridge-ul M1575 produs de ULi pentru a obține performanțele scontate. De la primul contact vizual, ne-a fost clar că avem în față o placă de bază adresată în primul rând testerilor, detalii ca picioarele de cauciuc care permit așezarea fără grijă a plăcii pe masa de lucru, butoanele integrate pentru PowerOn și Reset, dar și LED-ul pentru monitorizarea activității harddisk-ului fiind mai puțin obișnuite la o versiune comercială.

Arhitectural, caracteristica principală a chipset-ului este existența a două interfețe PCI-Express x16 reale, ambele controlate din northbridge și interconectate prin intermediul unei magistrale de mare viteză denumite de ATI "Xpress Route". Comparativ cu soluția NVIDIA, care oferă a doua interfață PCI Express x16 via

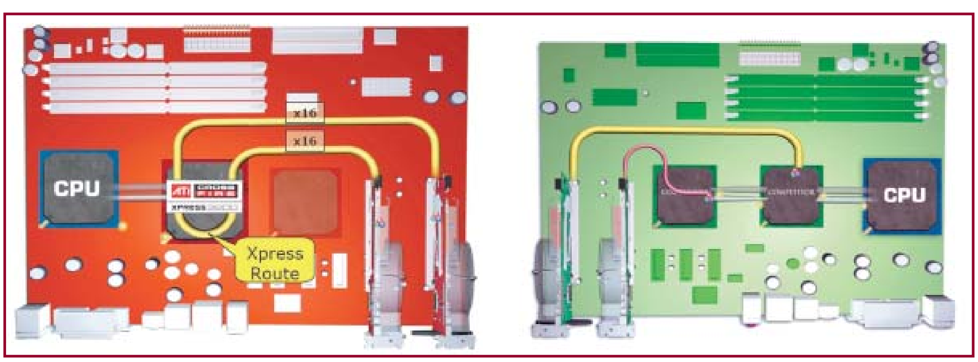


southbridge, soluția aleasă de ATI permite o lățime de bandă mai mare pentru transferul de date între plăcile video. Acest aspect este deosebit de important în cazul CrossFire, plăcile ATI fiind lipsite de luxul oferit de bridge-ul SLI. Pe viitor, ATI va putea folosi lățimea de bandă suplimentară pentru realizarea soluțiilor CrossFire fără ajutorul unei plăci master care să conțină un compositing engine (chip-ul care realizează compunerea imaginilor randate de cele două plăci grafice. Radeon Xpress 3200 oferă 40 lane-uri PCI Express, 32 dintre acestea fiind dedicate subsistemului grafic, patru porturilor de uz general, în timp ce alte patru sunt folosite pentru interfața Alink2 care face legătura cu southbridge-ul SB600.

Southbridge-ul în care ATI și-a pus cele mai mari speranțe - SB600 - oferă un nivel de dotări peste medie, dintre care amintim controller-ul SATA II de tip AHCI (Advanced Host Controller Interface) care oferă patru porturi cu suport pentru NCQ (Native Command Queueing), rată de transfer de 300GB/s și RAID 0/1/10. Sistemul de stocare al SB600 este primul compatibil cu Windows Vista storage driver, ceea ce teoretic va permite optimizarea performanțelor subsistemului de stocare o dată cu trecerea la viitorul sistem de operare. În cazul plăcii de bază testate de noi, un controller suplimentar furnizat de Silicon Image oferă patru porturi S-ATA II suplimentare, de asemenea cu suport NCQ. Controller-ul IDE oferă un singur port care permit conectarea a două dispozitive pe interfață paralelă. În urma problemelor avute cu SB450, ATI a acordat o atenție deosebită controller-ului USB, care oferă 10 porturi USB 2.0. Subsistemul audio este compatibil AC97 Rev.2.3, oferind sunet HD cu patru stream-uri audio pe intrare și patru pe ieșire, fiecare suportând până la 16 canale audio. Prelucrarea sunetului se face la o adâncime maximă de 32 biți, cu o rată de eșantionare de până la 192KHz. SB600 nu oferă un controller LAN, în cazul plăcii testate această funcționalitate fiind asigurată de un controller Gigabit LAN furnizat de Marvell.

Așa cum a fost și cazul versiunii pentru socket 939 a plăcilor dotate cu Radeon Xpress 3200, și în acest caz BIOS-ul pune la dispoziția utilizatorului toate instrumentele necesare pentru realizarea unui overclocking reușit. Valoarea multiplicatorului procesorului poate lua valori întregi între 4x și 25x, corespunzător frecvențelor de funcționare de la 800MHz la 5GHz (valoare imposibilă deocamdată pentru un procesor AMD). Entuziaștii și-ar fi dorit fără doar și poate să folosească și trepte intermediare, care să le permită stoarcerea ultimei picături de performanță din procesor. Șansele de reușită sunt destul de mari, grație setărilor pentru tensiune, care acoperă o plajă generoasă, între 0.74V și 1.94V (default este 1.4V). Valorile mai mici, împreună cu alegerea unui multiplicator inferior pentru frecvența procesorului, ar trebui să permită realizarea unui sistem silențios. Pentru procesoarele cu multiplicatorul blocat, supratactarea se poate face numai prin ridicarea frecvenței HyperTransport (echivalentul FSB-ului clasic), valoarea maximă ce poate fi aleasă fiind de 400MHz. De asemenea, este permisă ridicarea frecvenței bus-ului PCI Express, în trepte unitare, până la valoarea de 200MHz (practic dublarea acesteia).

Aceeași abundență de setări poate fi remarcată și în ceea ce privește memoriile, utilizatorul având posibilitatea ajustării tuturor parametrilor memoriilor. Meniul este de fapt atât de bogat încât un utilizator neavizat ar avea dificultăți serioase în a alege valorile optime, fără o documentație corespunzătoare. Pentru aceștia, funcția Auto asigură o performanță decentă, prin preluarea valorilor înscrise în SPD-ul memoriilor. Încă o dată, pasionații de overclocking vor aprecia posibilitatea ridicării tensiunii memoriilor până la valoarea de 2.8V, chiar dacă noi nu vă recomandăm să folosiți această tensiune dacă nu știți exact ceea ce faceți (valoarea normală fiind de 1.8V). Suplimentar, BIOS-ul oferă posibilitatea reglării tensiunilor pentru northbridge, southbridge, interfața PCI Express și cea HyperTransport, precum și alocarea de putere suplimentară plăcilor video.

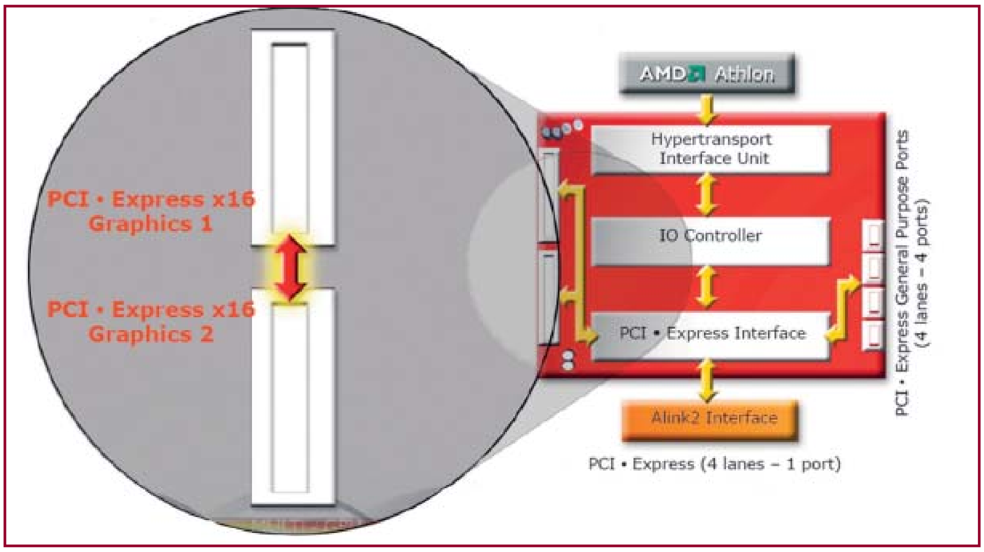


➲ **Comparativ cu soluția NVIDIA, care oferă a doua interfață PCI Express x16 via southbridge, soluția ATI permite o latență mai mică pentru transferul de date între plăcile video.**

SISTEMUL DE TEST

Platforma AM2 testată a fost formată din placa de bază ATI (design de referinţă) cu Radeon Xpress 3200 for AMD Socket AM2 şi SB600, pe care am montat un procesor AMD Athlon64 FX-62 şi un kit de memorii GeIL Ultra de 1GB DDR2-800 cu timingurile 4/4/4/12/1T, alimentată de o sursă Fortron de 600W. Harddisk-ul a fost unul Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB, pe care a fost instalat sistemul de operare Windows XP Professional cu SP2. Subsistemul video a fost format din două plăci ATI Radeon X1900XT conectate în CrossFire. Pentru compararea rezultatelor am folosit o platformă AMD Socket 939 formată dintr-o placă de bază ASUS cu acelaşi chipset Radeon Xpress 3200, dar acompaniat de southbridge-ul ULi, şi un procesor AMD Athlon64 FX-60 supratactat la frecvenţa de 2.8GHz corespunzătoare rivalului său de pe platforma AM2. Memoriile folosite au fost un kit GeIL Ultra DDR-433 de 1GB, rulate la frecvenţa de 400MHz cu timingurile setate 2.5/3/3/6/1T. Restul componentelor au rămas aceleaşi.

Pentru a ne face o idee cât mai completă, au fost rulate atât benchmark-uri sintetice, cât şi aplicaţii uzuale precum jocuri, programe de compresie audio şi video sau arhivare. Ne-au interesat în mod special testele de procesor şi cele pentru memorii din cele mai folosite programe de benchmarking la ora actuală (3DMark05, 3DMark06, PCMark05, SiSoft SANDRA, Everest). În cazul jocurilor, am testat performanţele la trei rezoluţii - cea VGA cu detalii la minimum, care pune accent preponderent pe procesor, rezoluţia standard de 1024x768 cu detalii medii, cel mai probabil să fie folosită de un utilizator obişnuit şi, respectiv, rezoluţia de 1600x1200 cu toate setările de calitate la maximum, unde accentul este pus în principal pe procesoarele grafice.



Rezultate teste

Platformă	AM2 FX-62 2.8GHz DDR2-800 4/4/4/12 1T	939 FX-60 2.8GHz DDR-400 2.5/3/3/6 1T	Spor (%) AM2/939
Rezultate teste			
3DMark06	9452	9408	0.47
3DMark05	15471	15192	1.84
3DMark2001	35931	35341	1.67
3DMark06 CPU	2149	2150	-0.05
3DMark05 CPU	7276	6225	16.88
PCMark05	6057	6150	-1.51
PCMark05 CPU	5752	5707	0.79
PCMark05 Memory	5074	4646	9.21
PCMark05 Graphics	7729	7258	6.49
PCMark05 HDD	4068	4089	-0.51
Arhivare WinACE	5’11”	5’12”	0
Compresie audio WAV-MP3	20”	21”	0.05
Compresie video VOB-AVI	6’45”	6’48”	0
Sandra 2005 Arithmetic Dhry/Whet	23705/8904 MIPS/FLOPS	23665/8883 MIPS/MFLOPS	0/0
Sandra 2005 Multimedia Int/Float	52715/57961 it/s	52667/57832 it/s	0/0
Sandra 2005 Memory Int/Float	7152/7088MB/s	5870/5878MB/s	21.8/20.7
Everest Memory Read MB/s	8207	5977	37.31
Everest Memory Write MB/s	7780	5935	31.09
Everest Memory Latency ns	50.5	54.8	-7.85
Far Cry 640 low	282.38	288.73	-2.2
Far Cry 1024 2x/4x max.	192.81	196.3	-1.78
Far Cry 1600 4x/8x ultra	188.28	172.72	9.01
Half Life 2 640 low	219.16	221.5	-1.06
Half Life 2 1024 2x/4x med.	215.48	210.85	2.2
Half Life 2 1600 4x/8x high	129.21	125.91	2.62
Quake 4 640 low	87.8	85.4	2.81
Quake 4 1024 2x/4x med.	86.9	85.5	1.64
Quake 4 1600 4x/8x ultra	86.8	85.5	1.52
F.E.A.R. 640 low	359	351	2.28
F.E.A.R. 1024 2x/4x med.	198	196	1.02
F.E.A.R. 1600 4x/8x max.	73	65	12.31

CONCLUZII

După rularea testelor, putem spune fără să greşim prea mult că adoptarea memoriilor DDR2 de către AMD a fost mai degrabă o decizie politică decât una bazată pe evidenţa superiorităţii noi soluţii. Principalii beneficiari ai acestei mutări vor fi producătorii de memorii, care îşi vor putea concentra eforturile către memoriile DDR2. Alegerea AMD are şi un puternic substrat de marketing, rivalul Intel făcând această trecere cu multă vreme în urmă. Sporul de performanţă este suficient de transparent pentru a fi trecut cu vederea, în ciuda lăţimii de bandă mai mari a memoriei. Controller-ul de memorie nu exploatează eficient această lăţime de bandă, iar efectul latenţelor superioare ale memoriilor face ca performanţa să aibă de suferit. Trebuie remarcat că rezultatele obţinute de noi au fost realizate folosind unele dintre cele mai rapide memorii DDR2 ale momentului, în mod uzual utilizatorii având la dispoziţie memorii mult mai lente şi care lucrează la frecvenţe mai mici. În aceste condiţii, preţul schimbării pentru fanii AMD în căutarea unui upgrade va fi piperat, presupunând înlocuirea majorităţii componentelor de bază din calculator, iar avantajele nu vor fi în măsură să compenseze acest efort.

Surpriza plăcută a acestui test este constituită de noul southbridge SB600 al ATI. Învăţând din greşelile trecutului, canadienii au reuşit rezolvarea problemelor de performanţă care au pus prematur capăt carierei lui SB450. Tandemul cu northbridge-ul Radeon Xpress 3200 pare să fie o reţetă de succes, performanţele şi stabilitatea fiind pe măsura aşteptărilor. Adăugând la acestea şi abundenţa opţiunilor menite să faciliteze demersurile pasionaţilor de overclocking, dar şi dotările numeroase prezente pe placa de bază de referinţă, putem spune că ATI a reuşit să ofere o alternativă viabilă la chipset-urile NVIDIA, majoritare pe piaţă în acest moment. Însă nu vom trage o concluzie finală până nu vom testa şi o placă de bază cu noul chipset nForce 500 al NVIDIA. Se anunţă o vară fierbinte.

Cristian Agatie



CAMERE DIGITALE
CU ZOOMUL LA MAXIMUM

În categoria camerelor foto digitale se regăseşte o clasă, aceea a aparatelor cu zoom optic mare, ce atrage mulţi utilizatori şi care se află cu o treaptă mai jos faţă de aparatele profesionale D-SLR, unele luând chiar aspectul acestora din urmă.

DIN CLASA DE CAMERE FOTO DIGITALE SUPUSE testării în acest articol fac parte acele produse a căror capacitate de apropiere a subiectului o depăşeşte pe cea a camerelor foto compacte, şi mă refer aici la zoomul optic de minimum 8x. În primul rând, ele au nevoie de un sistem optic ceva mai complex, format dintr-un număr mai mare de lentile, sistem care evident le creşte preţul şi astfel le face mai puţin accesibile publicului larg. Aceste aparate, deşi nu toate se supun aceleiaşi reguli, se evidenţiază din multitudinea de produse prin obiectiv, ale cărui dimensiuni sunt considerabile, ajungând să depăşească chiar 20cm, cum este cazul unui produs prezent în acest comparativ.

Sunt convins că mulţi dintre dumneavoastră deţin sau măcar au utilizat un aparat foto digital şi i-au analizat capacităţile. Mai devreme sau mai târziu, cei care deţin o cameră foto compactă (gama cea mai accesibilă din punct de vedere financiar) se vor lovi de limitările acesteia şi vor dori să realizeze capturi macro de calitate superioară sau să experimenteze plăcerea oferită de un nivel al zoomului ceva mai ridicat. Astfel, am ales pentru analiză cele mai recunoscute camere foto digitale din categoria megazoom, indiferent de numărul de megapixeli ai senzorilor despre care se ştie că nu mai reprezintă cel mai important aspect ce trebuie avut în vedere la achiziţionarea unui astfel de aparat. Dotarea aparatelor cu capacităţi de zoom optic ridicate implică şi utilizarea unui stabilizator optic de imagine fără de care pozele ar căpăta agasantul efect de mişcare.

PROCEDURA DE TESTARE

S-au calificat la start acele camere al căror nivel al zoomului optic a depăşit valoarea 8x, fiind excluse însă aparatele D-SLR. Am avut astfel în test modele ai căror senzori au variat între 5MP şi 9MP, care au dispus de ecrane LCD de mărimi diverse, însă toate cu un singur punct comun, zoomul, care în cazul unui aparat a ajuns chiar la valoarea de 15x.

Cele nouă camere participante la acest test comparativ au fost supuse unui set de şase fotografii. Primele două, care au influenţat cel mai mult nota finală, au fost realizate la zoom maxim în lumină naturală. În cazul primelor două instanţe s-a urmărit ca imaginea să fie cât mai puţin tremurată, un rol esenţial avându-l stabilizatorul de imagine. De asemenea, am verificat nivelul aberaţiilor cromatice (purple fringe), dar am urmărit şi reproducerea cât mai corectă a culorilor şi expunerea. Ca setări am folosit valoarea ISO minimă suportată de camere, timpul de expunere şi deschiderea diafragmei setându-se automat. Următorul set de poze a fost cel de macro realizat în condiţii de laborator, aparatele fiind setate pe modul Auto. În cazul ultimelor trei seturi de poze s-a fotografiat o machetă, utilizată şi la testul precedent de camere, cu care am pus în evidenţă capacităţile aparatelor în condiţii de laborator. Cele trei teste au fost realizate după cum urmează:

1 - ISO-100, balans alb automat
2 - ISO-400, balans alb automat
3 - ISO-100, balans alb tungsten

Ca şi în cazul testelor precedente, puteţi găsi pe DVD-ul revistei toate cele şase seturi de fotografii.

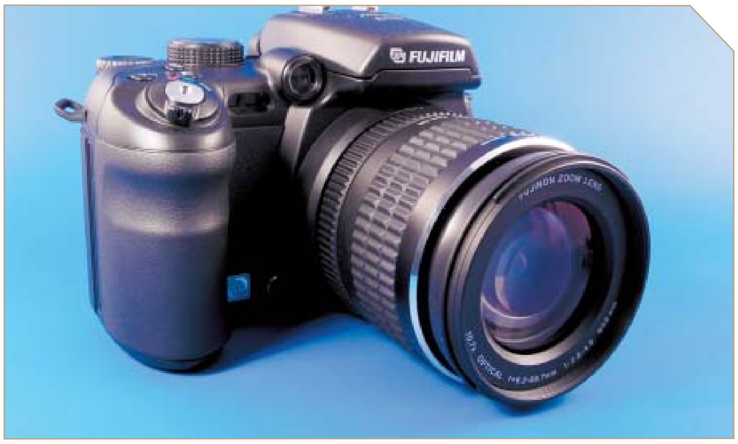
La nota finală calitatea pozelor a contribuit cu 75%, 20% au reprezentat dotările, iar 5% ergonomia, la care am urmărit uşurinţa în exploatare şi adaptare la meniul aparatului, dar şi greutatea şi dimensiunile camerelor.

CONCLUZIE

A fost destul de greu să desemnăm un câştigător şi asta deoarece, din punctul de vedere al calităţii pozelor, primii trei competitori se situează cam la acelaşi nivel, fiecare având atuurile şi minusurile sale. În urma acestui test comparativ am remarcat calitatea superioară a pozelor finale faţă de cele obţinute la testele anterioare, fapt datorat în principal îmbunătăţirilor aduse senzorilor CCD şi procesoarelor de imagine, o parte din camere fiind urmaşe ale unor modele de succes.

Ştefan Matei

FujiFilm FinePix S9500







1999 Lei 12 luni Atlas Corporation

FinePix S9500 este o cameră SLR-like atât ca aspect, cât şi ca funcţionalitate, controlul zoomului şi al focusului făcându-se prin intermediul a două inele dispuse pe obiectiv. De asemenea, greutatea şi dimensiunile aduc aminte de aparatele profesionale, "doar" 645g excluzând aici bateriile. Lista dotărilor continuă aspectul impresionant: senzorul de 9MP, LCD-ul rabatabil sau posibilitatea conectării unui bliţ extern fiind doar unele dintre facilităţile ce sporesc valoarea aparatului. La fel ca şi mezinul gamei, S5600, şi acestuia îi lipseşte stabilizatorul de imagine, fiind dotat însă cu funcţia High-speed shooting. O facilitate interesantă, dar utilă în cazul utilizării cu trepied o reprezintă posibilitatea expunerii senzorului atât timp cât doreşte utilizatorul, aşa-numitul Bulb Mode. Practic, la apăsarea declanşatorului se deschide obiectivul, iar la deblocarea lui se închide. Utilitatea acestei funcţii ar fi fost extinsă dacă aparatul ar fi fost livrat cu o telecomandă, evitând astfel mişcarea involuntară a camerei.

PERFORMANŢE

De la prima utilizare a aparatului am remarcat un timp de răspuns aproape instantaneu din momentul declanşării butonului până la efectuarea comenzii de captură. De asemenea, timpul de focalizare automată are o valoare scăzută. Dacă la pozele de laborator s-a descurcat excelent, nu acelaşi lucru îl putem spune şi despre capturile luate la zoom maxim, fiind evidentă lipsa stabilizatorului.

CONCLUZIE

Per ansamblu, FujiFilm FinePix S9500 este un aparat rapid, chiar şi timpul de pornire fiind unul redus, şi are ca atuuri funcţiile manuale de control.

Rezoluţie senzor: 9MP • Zoom optic: 10.7x • Diafragmă: F2.8/4.9-F11 • Diagonală LCD: 1.8" • ISO: 80, 100, 200, 400, 800, 1600 • Memorie externă: xd, CF • Dimensiuni (Lxlxh): 129x128x93mm • Greutate: 645g

8.14







1899 Lei	12 luni	Best Computers / Diverta
1612 Lei	12 luni	F64 Sudio

Canon **PowerShot S2 IS**

Canon PowerShot S2 IS este urmaşul modelului de succes S1 şi aduce faţă de precedentul un senzor de dimensiuni mai mici, 1/2.5", dar de o rezoluţie superioară de 5MP. Aceasta nu este singura modificare, S2 încorporând un nou procesor de imagine, DIGIC II şi un sistem optic format din 11 lentile (9 grupuri), a cărui distanţă focală este 36-432mm, corespunzătoare zoomului maxim 12x. Zoom-ul combinat şi cu cel digital oferă valoarea maximă 48x. Carcasa, de dimensiuni modeste, este confecţionată dintr-un material plastic şi oferă o zonă aderentă în dreptul declanşatorului. Alimentarea camerei se realizează de la patru baterii sau acumulatori model AA, cele alcaline livrate în pachet fiind garantate că vor funcţiona pentru realizarea a 130 de poze. În ciuda dimensiunilor mici, S2 oferă o gamă largă de funcţii şi moduri presetate de fotografiere, incluzându-le aici şi pe cele Auto sau Full manual. O implementare mai rar întâlnită la camerele foto este LCD-ul rabatabil, care poate fi şi întors pentru protejarea sa în timpul transportului.

PERFORMANŢE

Accesul la opţiuni se face uşor prin intermediul butonului Function, iar apoi modificarea lor se realizează de la patru taste direcţionale.

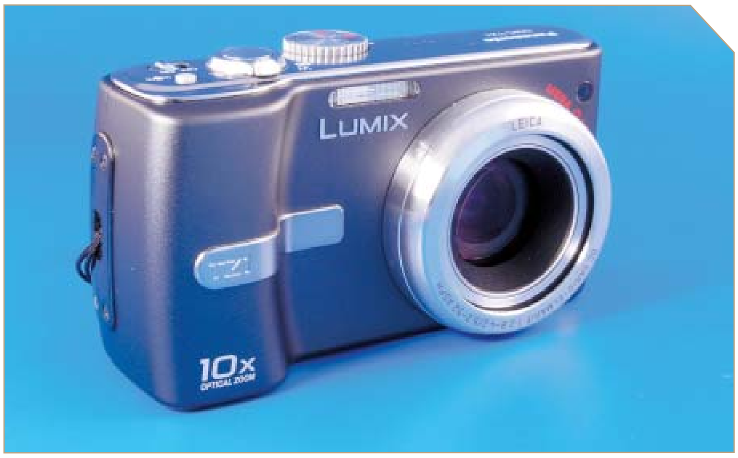
La zoom maxim, S2 se evidenţiază prin calitatea pozelor, lucru ce se datorează în special stabilizatorului de imagine, dar şi sistemului de lentile ce nu au indus aberaţii cromatice evidente. Funcţia macro nu reprezintă un punct forte al camerei, apropierea de subiect nefiind la fel de mare ca în cazul altor competitoare.

CONCLUZIE

Canon PowerShot S2 IS se prezintă ca o soluţie performantă, în ciuda dimensiunilor sale reduse.

Rezoluţie senzor: 5MP • Zoom optic: 12x • Diafragmă: F2.7-F8.0 • Diagonală LCD: 1.8" ISO: Auto, 50, 100, 200, 400 • Memorie externă: SD • Dimensiuni (Lxlxh): 113x78x76mm • Greutate: 405g

8.38







1599 Lei	24 luni	Elbit Shop@Panasonic

Panasonic **Lumix DMC-TZ1**

Panasonic TZ1 poate face parte fără discuţie şi din categoria camerelor foto compacte datorită dimensiunilor sale, totuşi se încadrează în limitele testului cu zoom-ul 10x. Spre deosebire de FZ7, TZ1 dispune de un procesor de imagine mai nou, Venus Engine III, care, după spusele producătorului, ar trebui să reducă nivelul de zgomot la valori ISO ridicate, dar şi efectul de blur apărut la corpurile aflate în mişcare. În cei doar 4cm grosime, Panasonic a reuşit să strecoare un sistem de lentile ce realizează o parte din zoomul optic intern, pe direcţie orizontală, şi nu doar prin mişcarea obiectivului înainte/înapoi, aşa cum suntem obişnuiţi. Evident că şi TZ1 încorporează acelaşi stabilizator de imagine Mega O.I.S, la fel de performant ca şi în cazul lui FZ7. Ca o opţiune suplimentară putem menţiona posibilitatea de zoom în timpul filmării, ce ajunge chiar la valoarea maximă 10x. Acumulatorul oferă o capacitate impresionantă pentru un aparat foto de acest gen, 1000mAh.

PERFORMANŢE

Ne-am fi aşteptat ca, datorită noului procesor de imagine, pozele să aibă o calitate superioară, însă la cele realizate în exterior nivelul zgomotului este ridicat, facându-şi apariţia şi mici aberaţii cromatice. Per ansamblu, calitatea pozelor are un nivel mediu, fără a pune însă în pericol combatantele de la vârful clasamentului. De remarcat este calitatea ecranului LCD, care dispune de o rezoluţie superioară, 207.000 pixeli.

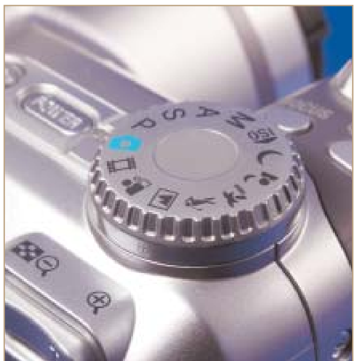
CONCLUZIE

Celor ce doresc un aparat compact care să dispună totuşi de facilităţi de top, precum stabilizatorul optic de imagine, le recomandăm Panasonic Lumix DMC-TZ1.

Rezoluţie senzor: 5MP • Zoom optic: 10x • Diafragmă: F2.8/4.2-F5.0/7.1 Diagonală LCD: 2.5" • ISO: Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1600 • Memorie externă: SD/MMC • Dimensiuni (Lxlxh): 112x58x40mm • Greutate: 236g

7.44







1399 Lei | 12 luni | New Link

Sony Cyber-shot DSC-H2

De la un producător cu renume pe segmentul camerelor foto digitale am primit Cyber-shot DSC-H2, urmașul modelului de succes H1. Principalele sale caracteristici sunt zoom-ul optic 12x și senzorul de 6MP. Aparatul este unul de calitate, acest aspect fiind susținut de marca lentilelor, Carl Zeiss, recunoscută în acest domeniu. Ca alimentare, H2 necesită doar două baterii AA, în pachet regăsind doi astfel de acumulatori de 2500mAh fiecare, precum și un încărcător pentru ei. Ca la majoritatea produselor de top din acest comparativ, și H2 include un stabilizator de imagine, facilitate denumită SteadyShot. Evident că Sony utilizează formatul propriu de stocare, Memory Stick Pro Duo, dar dotează aparatul și cu 32MB de memorie internă. Nu puteam omite de la capitolul dotări senzorul Super HAD CCD (hole accumulated diode), care oferă o senzitivitate maximă ISO-1000.

PERFORMANȚE

Imaginile obținute în lumină naturală, în speță cele la zoom maxim, sunt bine conturate, culorile fiind de asemenea redate corect. Totuși aceste aspecte au fost puțin umbrite de aberațiile cromatice (purple fringing) apărute la marginea dintre două suprafețe puternic contrastante. Efectul de butoi apărut la majoritatea camerelo foto în testele de laborator a fost prezent și la H2, dar într-o pondere mai redusă. Testul zgomotului din imagine efectuat la ISO-400 a fost trecut cu brio, semn că senzorul chiar oferă o calitate bună, nu doar se ascunde sub un nume răsunător.

CONCLUZIE

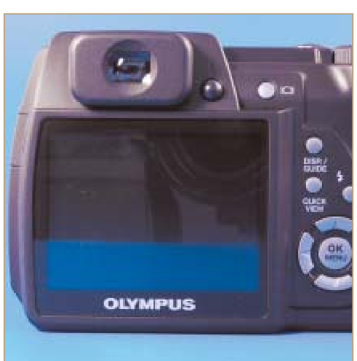
Sony Cyber-shot DSC-H2 a pierdut lupta la o distanță insignifiantă de ocupantul primului loc, având un comportament lăudabil, ce îl recomandă ca produs de top.

Rezoluție senzor: 6MP • Zoom optic: 12x • Diafragmă: F2.8/3.7-F8.0 • Diagonală LCD: 2” • ISO: Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1000 • Memorie externă: MS Pro Duo • Dimensiuni (Lxlxh): 113.x94x83mm • Greutate: 389g

8.89







1399 Lei | 12 luni | Best Computers / Diverta
1100 Lei | 24 luni | MGT Educational

Olympus SP-500UZ

Una dintre cele mai mici camere din test este Olympus SP-500 Ultra Zoom, cu toate că oferă un zoom optic de maximum 10x, iar senzorul dispune de o rezoluție de 6MP. Spatele camerei este dominat de un ecran LCD de 2.5”, dar de rezoluție egală cu a unuia de 1.8” (115.000 pixeli). Calitatea materialului carcasei este îndoielnică și, chiar dacă oferă o bandă cauciucată amplasată în dreptul declanșatorului, camera trebuie manevrată cu atenție. Din dotări îi lipsesc stabilizatorul optic de imagine, dar și alte tehnologii similare care să reducă efectul de mișcare. Totuși din teste am observat că SP-500UZ a fost capabil de a surmonta acest handicap, pozele de exterior la zoom maxim având o calitate ridicată. Timpul de expunere poate lua valori între 15 și 1/1000 secunde, dar poate fi setat și manual, apelând la modul Bulb, ce poate ține deschis obiectivul până la 8 minute. Ca soluție de stocare SP-500UZ folosește carduri xD și încorporează 10MB de memorie.

PERFORMANȚE

Nivelul calității pozelor de exterior este ridicat datorită setării unui timp de expunere mic, chiar 1/1000 la una dintre poze, din cauza lipsei stabilizatorului. În testele de laborator a avut un comportament mediocru, fapt datorat în special nivelului de zgomot pronunțat la ISO-400 și redării eronate a culorilor la poza macro. După o perioadă scurtă de acomodare, utilizarea meniurilor de configurare se realizează ușor, accesul la funcții precum deschiderea diafragmei sau timpul de expunere făcându-se de la tastele direcționale.

CONCLUZIE

Olympus SP-500UZ se pretează a fi folosită în călătorii și mai ales la capturile de exterior chiar și la zoom mare.

Rezoluție senzor: 6MP • Zoom optic: 10x • Diafragmă: F2.8/3.7-F8.0 • Diagonală LCD: 2.5” • ISO: Auto, 80, 100, 200, 400 • Memorie externă: xD • Dimensiuni (Lxlxh): 106x75x71mm • Greutate: 285g

7.43







2700 Lei | 12 luni | Deck Computers International

Samsung **Pro815**

Samsung Pro815 este o cameră la superlativ, ce impresionează în primul rând prin aspect, dar şi prin fişa tehnică. Practic, este cel mai voluminos aparat din test, cu obiectivul deschis la maximum măsurând peste 21cm. Aspectul său este dominat de ecranul LCD de 3.5” capabil de o rezoluţie de 235.000 de pixeli. Acesta este acompaniat, pe lângă viewfinder-ul electronic, şi de un al doilea ecran LCD de dimensiuni mici (1.44”), amplasat deasupra aparatului în dreptul bliţului. Lentilele marca Schneider, a căror distanţă focală poate varia între 28 şi 420mm (echivalent 35mm) oferă un zoom maxim 15x, controlabil manual prin intermediul unui inel amplasat pe obiectiv. Prin intermediul a altor două inele se poate controla focusul manual şi compensarea expunerii. Alimentarea unui astfel de aparat necesită un acumulator puternic, precum cel de 1900mAh livrat de Samsung, ce lucrează la o tensiune de 7.4V. De asemenea, camera poate fi alimentată şi de la o sursă de tensiune externă de 8.4V.

PERFORMANŢE

Samsung Pro815 are o viteză de pornire de aproximativ o secundă, iar timpul de declanşare este de asemenea unul rapid. Pentru obţinerea unor poze de calitate la zoom mare este necesară utilizarea unui timp de expunere mic, care să compenseze lipsa stabilizatorului optic. În testele de laborator a avut un comportament bun, plusând la capitolul culoare, dar nu şi la cel al nivelului de zgomot în imagine, care la ISO-400 a fost ridicat.

CONCLUZIE

Samsung Pro815 oferă un nivel ridicat al dotărilor, însă la capitolul calitate foto nu se prezintă la fel de bine, mai ales în cazul utilizării zoomului maxim.

Rezoluţie senzor: 8MP • Zoom optic: 15x • Diafragmă: F2.2/4.6-F8.0 • Diagonală LCD: 3.5” • ISO: Auto, 50, 100, 200, 400 • Memorie externă: CF • Dimensiuni (Lxlxh): 136x87x79mm • Greutate: 871g

7.36







1799 Lei | 24 luni | Media Galaxy

Panasonic **Lumix DMC-FZ7**

Panasonic Lumix DMC-FZ7 sau, pe scurt, FZ7 este o cameră foto de 6MP ce dispune de un zoom optic 12x. Prin scăderea rezoluţiei în momentul fotografierii se poate ajunge la un zoom optic 14.7x la 4MP sau chiar 16.5x la 3MP. La valori aşa mari este necesară utilizarea stabilizatorului de imagine. În cazul celor de la Panasonic acesta se numeşte Mega O.I.S şi este unul dintre cele mai bune din domeniu, putând fi activat în permanenţă sau doar în momentul fotografierii. Pentru obţinerea unor poze de calitate nu este îndeajuns ca senzorul CCD să fie performant, ci trebuie ajutat de sistemul optic, iar în acest scop Panasonic foloseşte lentile Laica. FZ7 are sistemul optic format din 11 elemente, dintre care trei lentile asferice, aşezate în opt grupuri. Pe partea de stocare Panasonic este fidel standardelor SD/MMC, în pachet fiind livrat un card de 16MB. De asemenea, în cutie regăsim un parasolar, precum şi încărcătorul unui acumulator de 710mAh capabil de un timp de funcţionare estimat la 320 de poze.

PERFORMANŢE

Panasonic FZ7 a obţinut cea mai mare notă la capitolul calitatea pozelor. La testele de exterior, unde am utilizat zoomul maxim (12x), aberaţiile cromatice au fost ca şi inexistente. Totuşi nu am putut acorda nota maximă deoarece imaginile au fost ceva mai închise la culoare decât cele ale aparatului Canon S2. Funcţia macro are o implementare bună în cazul lui FZ7, unde totuşi o accentuare a culorilor ar fi fost binevenită.

CONCLUZIE

Panasonic FZ7 are ca atu ceea ce contează mai mult, calitatea imaginilor, la care se adaugă o greutate redusă şi, să nu uităm, un stabilizator de imagine performant.

Rezoluţie senzor: 6MP • Zoom optic: 12x • Diafragmă: F2.8/3.3-F8.0 • Diagonală LCD: 2.5” • ISO: Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1600 • Memorie externă: SD/MMC Dimensiuni (Lxlxh): 113x79x72mm • Greutate: 308g

8.91







1199 Lei 12 luni F64 Studio

Konica Minolta **Z5**

Chiar dacă Konica Minolta a vândut divizia producătoare de camere foto digitale către Sony, acest aspect nu ne împiedică să testăm un produs al acesteia precum Z5, care încă se mai găsește pe piață și s-a bucurat de aprecierea utilizatorilor. Apărut în urmă cu mai bine de un an, Z5 încă dispune de un nivel al dotărilor care se conformează standardelor actuale: senzor de 5MP, zoom optic 12x sau filmarea la rezoluție 640x480. Dimensiunile camerei sunt unele relativ mici, aceasta având un design format parcă din două corpuri separate: obiectivul și LCD-ul de o parte, iar de cealaltă bateriile și comenzile. La capitolul expunere Z5 nu excelează, sensibilitatea ISO maximă fiind 320, iar timpii de expunere, deși iau valori între 4 și 1/1000 secunde, nu se ridică la nivelul altor aparate din test. Diafragma lentilelor este cea care salvează acest capitol și ia valori între F2.8 și F8.0 la nivelul minim de zoom. Z5 oferă posibilitatea conectării unui bliț extern dacă cel din dotare nu este de ajuns.

PERFORMANȚE

În pozele de exterior apar mici aberații cromatice, de altfel prezente la majoritatea camerelor, dar în care se observă și o reproducere ceva mai slabă a culorilor. Testele de laborator au evidențiat o subexpunere a pozelor, care au ieșit astfel mai închise, chiar și în cele iluminate artificial, și cu o ușoară înclinație spre verde, aspect ce se observă și la una din pozele de exterior.

CONCLUZIE

Konica Minolta Z5 este un aparat de mici dimensiuni cu aspirații mari, dar care, prin prisma calității imaginilor, se vede depășit de ceilalți competitori ceva mai recenți ca dată de lansare.

Rezoluție senzor: 5MP • Zoom optic: 12x • Diafragmă: F2.8/4.5-F8.0 • Diagonală LCD: 2” • ISO: Auto, 50, 100, 200, 320 • Memorie externă: SD/MMC
Dimensiuni (Lxlxh): 109x84x80mm • Greutate: 340g

6.99







1199 Lei 12 luni Atlas Corporation

FujiFilm **FinePix S5600**

Din gama de camere foto digitale de top a celor de la FujiFilm, denumită S, am primit la test două modele, iar unul dintre ele este FinePix S5600, mezinul familiei. Descendentul lui S5500 aduce un nou un senzor, de 5.1MP, capabil de o rezoluție maximă 2592x1944, și setul de lentile a căror distanță focală este 38-380mm. Din dotări îi lipsește stabilizatorul de imagine, facilitate extrem de utilă camerelor cu zoom optic ridicat. FujiFilm compensează acest aspect prin integarea unei tehnologii antiblur, ce reduce într-o oarecare măsură efectul de mișcare din poze. Practic, această tehnologie nu este o implementare în hardware, precum mișcarea senzorului în direcția opusă deplasării camerei, ci ea reduce timpul de expunere, dar crescând sensibilitatea ISO. Nivelul de zgomot din imagine este redus totuși datorită senzorului de calitate. Greutatea reprezintă un punct forte al camerei, cei 370g (fără baterii) facilitând utilizarea camerei și în călătorii.

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, FinePix S5600 se remarcă la testele în condiții de laborator, afișând un nivel relativ redus al zgomotului în imagine la ISO-400. Deși la testarea funcției macro distanța de focalizare nu este cea mai mică, poza finala afișează o reproducere bună a culorilor. Imaginile capturate la zoom maxim au fost supraexpuse, chiar și cu funcția High-speed shooting activată. În cazul camerei de față, această tehnologie își face datoria, imaginea finală fiind lipsită de efectul de mișcare.

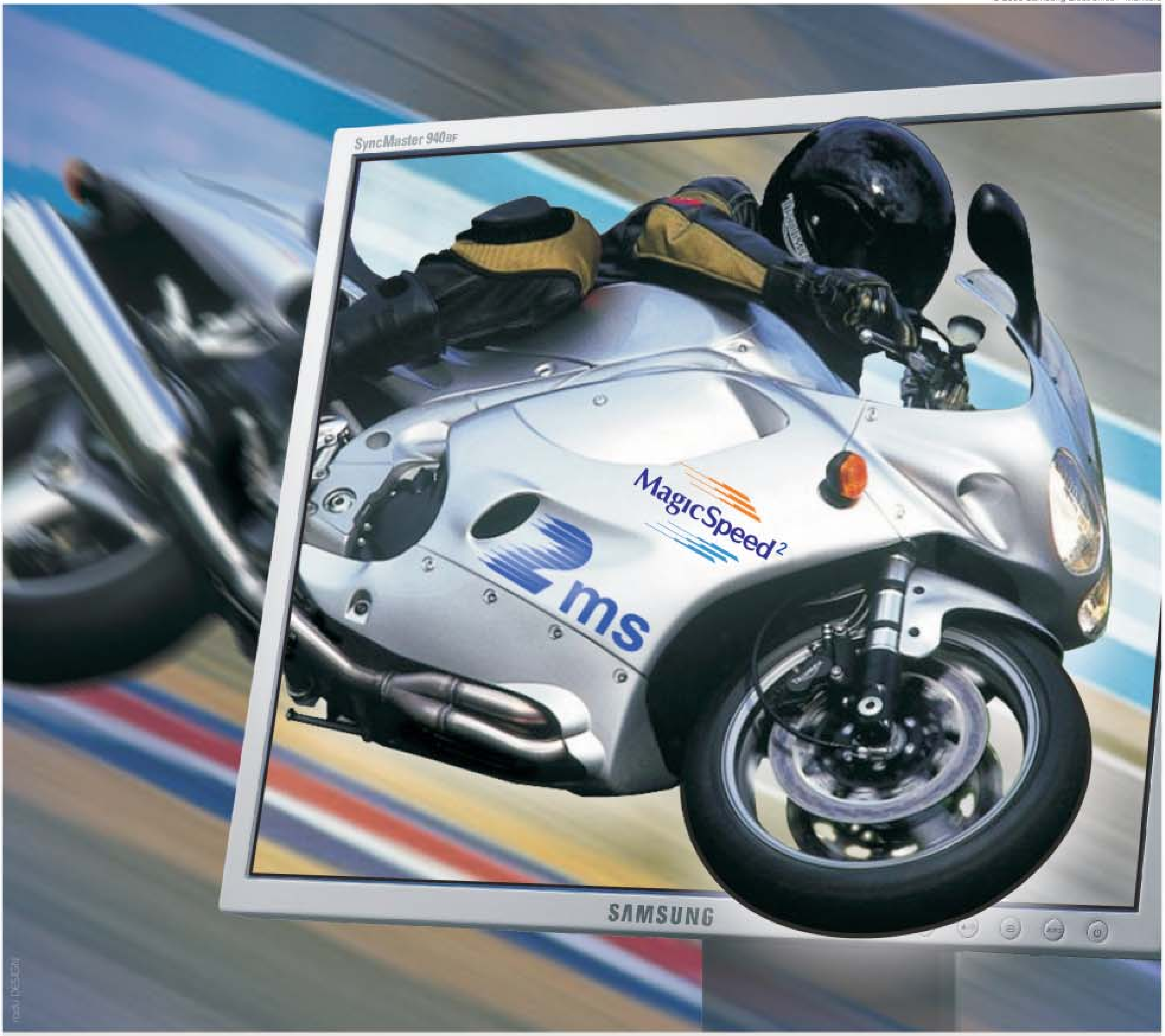
CONCLUZIE

FujiFilm FinePix S5600 oferă un zoom optic 10x și o calitate acceptabilă a imaginilor la un preț competitiv.

Rezoluție senzor: 5.1MP • Zoom optic: 10x • Diafragmă: F3.2/3.5-F8.0 • Diagonală LCD: 1.8” • ISO: Auto, 64, 100, 200, 400, 800, 1600 • Memorie externă: xD
Dimensiuni (Lxlxh): 114x112x183 mm • Greutate: 370g

7.41

	Panasonic Lumix DMC-FZ7	Sony Cyber-shot DSC-H2	Canon PowerShot S2 IS	FujiFilm FinePix S9500	Panasonic Lumix DMC-TZ1	Olympus SP-500UZ	FujiFilm FinePix S5600	Samsung Pro815	Konica Minolta Z5
									
Distribuitori	Media Galaxy	New Link	Best Computers / Diverta, F64 Studio	Atlas Corporation	Elbit Shop@Panasonic	Best Computers / Diverta, MGT Educational	Atlas Corporation	Deck Computers	F64 Studio
Preț	1799 Lei	1399 Lei	1899 Lei	1999 Lei	1599 Lei	1399 Lei	1199 Lei	2700 Lei	1199 lei
Garanție	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Detalii tehnice									
Rezoluție senzor	6MP	6MP	5MP	9MP	5MP	6MP	5.1MP	8MP	5MP
Tip senzor	1/2.5" CCD	1/2.5" Super HAD CCD	1/2.5" CCD	1/1.6" Super CCD HR	1/2.5" CCD	1/2.5" CCD	1/2.5" Super CCD HR	2/3" CCD	1/2.5" CCD
Rezoluție maximă	2816x2112	2816x2112	2592x1944	3488x2612	2560x1920	2816x2112	2592x1944	3264x2448	2560x1920
Zoom optic	12x	12x	12x	10.7x	10x	10x	10x	15x	12x
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1600	Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1000	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto 80, 100, 200, 400, 800, 1600	Auto, 80, 100, 200, 400, 800, 1600	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto 64, 100, 200, 400, 800, 1600	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50,100,200, 320
Diafragmă	F2.8/3.3-F8.0	F2.8/3.7-F8.0	F2.7/3.5-F8.0	F2.8/4.9-F11	F2.8/4.2-F5.0/7.1	F2.8/3.7-F8.0	F3.2/3.5-F8.0	F2.2/4.6-F8.0	F2.8/4.5-F8.0
Timp de expunere	60-1/2000 sec.	30-1/2000	15-1/3200 sec.	30-1/4000 sec. + Bulb mode	8-1/2000 sec. + 15,30,60	15-1/1000 sec. + Bulb mode	15-1/2000 sec.	15-1/4000 sec.	4-1/1000 sec.
Stabilizator de imagine	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Rezoluție maximă la filmare	848x480 (wide)	640x480	640x480	640x480	848x480 (wide)	320x240	640x480	640x480	640x480
A/V out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Memorie internă	Nu	32MB	Nu	Nu	Nu	10MB	Nu	Nu	Nu
Memorie externă	SD/MMC	MS Pro Duo	SD	XD, CF (microdrive)	SD/MMC	XD	XD	CF	SD, MMC
Card memorie inclus	16MB	Nu	16MB	16MB	16MB	Nu	16MB	64MB	16MB
Diagonală LCD	2.5"	2"	1.8"	1.8"	2.5"	2.5"	1.8"	3.5"	2"
Rezoluție LCD (pixeli)	114.000	85.000	115.000	115.000	207.000	115.000	115.000	235.000	114.000
LCD secundar	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
LCD rabatabil	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Viewfinder	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic	Electronic
Blitz	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blitz extern	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da
Format imagine	JPEG, TIFF	JPEG	JPEG	JPEG, RAW	JPEG	JPEG, RAW	JPEG, RAW	JPEG, RAW, TIFF	JPEG
Niveluri calitate	2	2	3	2	2	3	2	3	3
Alimentare	Acumulator	2 baterii AA	4 baterii AA	4 baterii AA	Acumulator	4 baterii AA	4 baterii AA	Acumulator	4 baterii AA
Capacitate acumulator	7100mAh	-	-	-	1000mAh	-	-	1900mAh	-
Dimensiuni	113x79x72mm	113.x94x83mm	113x78x76mm	129x128x93mm	112x58x40mm	106x75x71mm	114x112x183 mm	136x87x79mm	109x84x80mm
Greutate	308g	389g	405g	645g	236g	285g	370g	871g	340g
Manual în română	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da
Extra	Cablu A/V, Parasolar	Cablu A/V, Parasolar, 2 acumulatori AA	Cablu A/V	Cablu A/V, Parasolar	Cablu A/V	Cablu A/V	Cablu A/V	Cablu A/V, Parasolar	Cablu A/V
Note									
Calitate foto	9.15	9.09	8.61	7.78	7.44	7.83	7.89	6.85	7.02
Dotări	8.11	8.26	7.49	9.54	7.06	5.86	5.51	9.37	6.74
Ergonomie	8.5	8.5	8.5	8	9	7.8	7.8	7	7.5
Verdict	8.91	8.89	8.38	8.14	7,44	7.43	7.41	7.36	6.99


SyncMaster 940BF
MagicSpeed²
2ms
SAMSUNG



TIPOGRAFIA DE ACASĂ

IMPRIMANTE LASER COLOR ÎN TEST

Imprimantele capabile să printeze un număr mare de pagini pe minut devin din ce în ce mai apreciate de utilizatori. Dacă aceste pagini ar fi şi color, totul ar fi perfect.

PREŢUL IMPRIMANTELOR LASER ATÂT monocrome, cât şi color este într-o continuă scădere, drept urmare utilizatorii care tipăresc lunar un număr mare de pagini se vor reorienta către acestea. Pentru a vedea care este situaţia pe acest segment de piaţă, ne-am decis ca în această lună să realizăm un test de imprimante laser color. Acestea îşi propun să devină cele mai bune partenere pentru un utilizator din mediul SOHO (Small Office Home Office) care manipulează un volum mare de documente. În ciuda unor dimensiuni reduse, acestea pot fi plasate lângă orice desktop şi unele permit chiar legătura directă la o reţea prin intermediul unui conector RJ-45. Combinaţia de înaltă performanţă cu viteza ridicată pentru printuri reprezintă formula sub care producătorii încearcă să atragă utilizatorii către acest tip de imprimante. Mizând şi pe un cost extrem de redus per pagină şi text cu o claritate excelentă, noile imprimante reprezintă soluţia ideală şi pentru utilizatorii din mediile business. Procesoarele puternice şi cantitatea de memorie suficientă asigură un lucru eficient cu fişierele şi/sau documentele de mari dimensiuni.

CONCURENŢII

La test au fost invitate să participe toate imprimantele laser cu un preţ maxim de achiziţie de 3000 RON. Cu toate că invitaţii au fost trimise către toţi producătorii şi distribuitorii de imprimante din România, la test au sosit doar opt modele reprezentând patru mari producători. Astfel, imprimantele care au respectat criteriile de mai sus au fost: LaserJet 3800n, LaserJet 2605dtn şi LaserJet 2600n produse de HP, CLP-650N şi CLP-510N reprezentante ale Samsung, două modele Epson (AcuLaser C1100 şi AcuLaser 2600) şi o imprimantă Canon LBP 500.

PROCEDURA DE TESTARE

Pentru verificarea vitezei de imprimare au fost efectuate patru teste efective de viteză astfel: primele două au presupus imprimarea (color şi monocrom) a 21 de copii ale unei pagini cu text, iar pentru celelalte două am imprimat (color şi monocrom) 21 de copii ale unei pagini cu 50% acoperire text şi 50% acoperire grafică. S-a cronometrat şi a fost notat timpul în care au fost printate ultimele 20 de pagini. Un ultim test de viteză a presupus măsurarea timpului de printare (la rece) a primei pagini. Pentru a aprecia corect această valoare cronometrul a fost pornit după ce întregul fişier a fost trimis către imprimantă. Toate testele de viteză au avut o pondere de 10% la nota finală.

În a doua parte a testului s-a avut în vedere calitatea paginilor imprimate. Aici au fost imprimate patru pagini ale unei imagini de test utilizate şi la imprimantele foto: color – best, color – draft, monocrom – best şi monocrom – draft. Pentru că imprimantele laser color nu se pot compara cu o imprimantă foto calitatea printurilor nu a excelat, dar s-a putut observa clar care dintre competitori a avut deficienţe în redarea culorilor şi a tonurilor de gri. Toate cele patru teste de calitate au avut o pondere de 10% la nota finală. Dotările au contribuit şi ele cu 10% la verdict.

Testul a fost realizat folosind următorul sistem: procesor Athlon XP la 1.33GHz, placă video integrată, HDD de 80GB, 768MB RAM şi USB 2.0 ca port de conectare a imprimantelor.

CE ESTE CULOAREA?

În continuare vom discuta câteva aspecte teoretice ale culorii şi modul de formare a imaginilor color (teorie care se aplică şi în alte domenii). Culoarea este senzaţia vizuală care implică o sursă de lumină, obiecte colorate şi ochiul. Acesta din urmă este sensibil la lumina roşie, verde şi albastră iar nuanţa percepută ca fiind culoarea unui obiect depinde de câtă lumină roşie, verde şi albastră este reflectată de obiect. Orice obiect tipărit apare colorat deoarece este acoperit de pigmenţi sau vopsele iar acestea absorb sau reflectă părţi din spectrul luminii.

CARACTERISTICI ALE CULORII

Culoarea are următoarele caracteristici importante: saturaţie, nuanţă şi strălucire.
* Saturaţia exprimă intensitatea culorii şi

depărtarea faţă de gri. Un exemplu pentru schimbarea saturaţiei este adăugarea de pigment în vopsea. Cu cât se adaugă mai mult pigment, cu atât creşte saturaţia, dar nuanţa rămâne aceeaşi.

* Nuanţa, cunoscută şi sub denumirea de HUE, descrie "culoarea" culorii, dacă este verde, cyan, roşie, albastră, magenta etc. Nuanţa este dependentă de lungimea de undă dominantă a luminii.

* Strălucirea sau Brightness-ul exprimă iluminarea culorii şi poate fi mai închisă sau mai deschisă.

RGB ŞI TEORIA ADITIVĂ A CULORII

Dacă se aproximează spectrul vizibil în trei grupuri, acestea au ca şi culori primare roşu, verde şi albastru (RGB - Red, Green şi Blue). Pentru a demonstra teoria aditivă a culorii trebuie să proiectăm trei lumini, având culorile de mai sus, pe o suprafaţă albă. În locul în care se suprapun toate cele trei fascicule luminoase se va observa o lumină albă, iar în locurile de suprapunere a două fascicule se vor regăsi culorile cyan, magenta şi galben. Cantităţi diferite din cele trei culori de bază dau naştere gamei de culori RGB.

CMYK

Deoarece imprimantele laser din test au utilizat patru culori de bază pentru tipărirea documentelor, vom explica în detaliu câteva aspecte legate de teoria substractivă a culorii. Acest procedeu este folosit în tipărirea culorilor pe suprafeţe albe, acestea reflectând toate culorile spre observator. În procesul de tipărire cu patru culori, proces cunoscut sub denumirea de policromie, culorile sunt compuse cu ajutorul a trei pigmenţi transparenţi (cyan, magenta şi galben), numiţi culori de proces. Fiecare culoare absoarbe o treime din spectrul vizibil şi le transmite pe celelalte două. Astfel, Cyan absoarbe roşul, magenta absoarbe verdele, iar galbenul culoarea albastră. Când lumina roşie este absorbită, lumina verde şi albastră este reflectată, iar observatorul vede Cyan.

Cu cernelurile de proces hârtia reflectă lumina şi nu cernelurile, aceasta însemnând că suprafaţa hârtiei joacă un rol foarte important în perceperea culorii.

Dacă oricare două culori de proces sunt tipărite împreună, ele absorb două treimi din spectrul vizibil şi creează culorile roşu, verde sau albastru. Dacă toate cele trei culori de proces sunt tipărite împreună şi suprapuse, se va absorbi toată lumina, rezultând negru, în practică, din cauza impurităţii culorii, culoarea rezultată fiind de fapt, un maro închis. Din această cauză, pentru a avea nuanţe închise în zonele de umbră este necesară şi o a patra culoare, şi anume negru.

Policromia este cea mai utilizată formă de reproducere a culorii şi de fapt singura care face

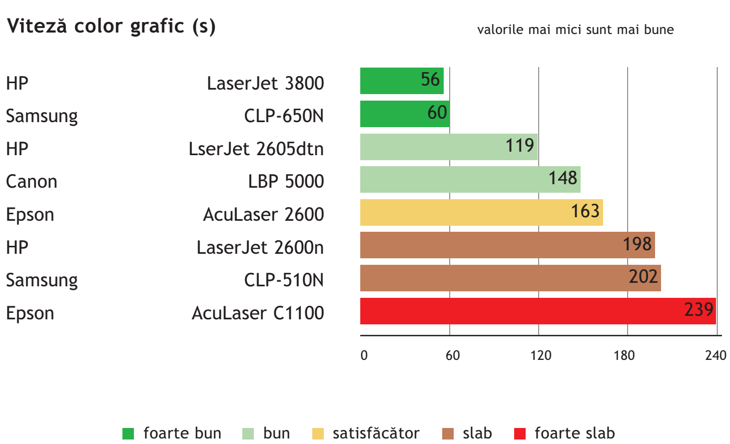
practic posibilă reproducerea unei imagini cu milioane de nuanţe.

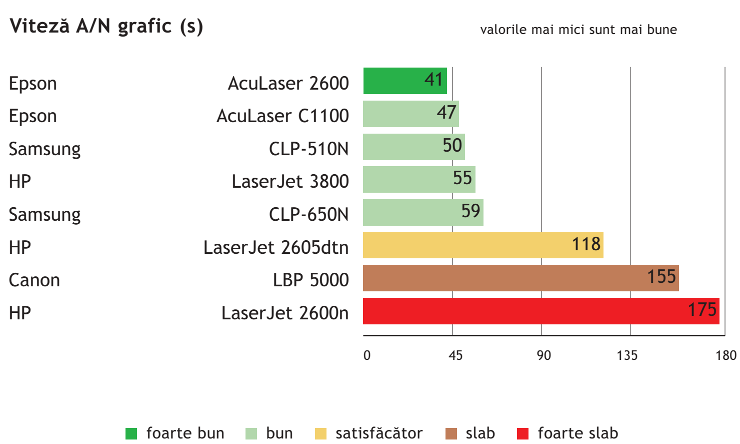
CONCLUZIE

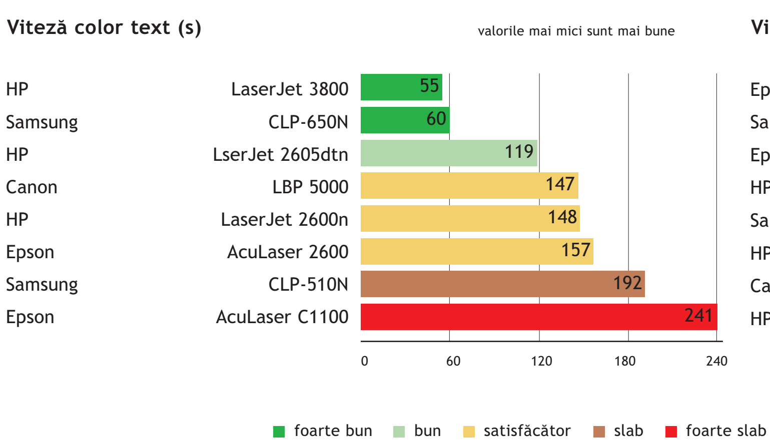
Imprimantele CMYK sunt teoretic cele mai performante şi redau cât mai aproape de realitate un material virtual. Drept urmare, imprimantele laser color sunt cele mai performante din toate punctele de vedere, dar acestea au un preţ destul de ridicat.

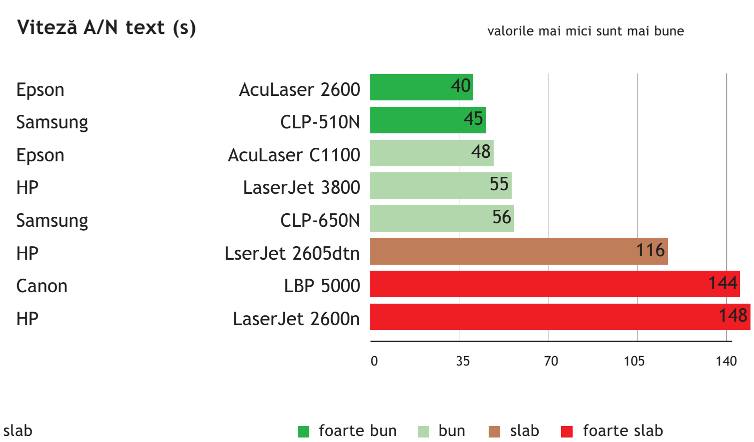
Gabriel Mitran

Rezultate teste imprimante laser color









Samsung
CLP-650N



2900 Lei | 12 luni | DECK Computers International

Samsung CLP-650N este una dintre cele mai performante imprimante din acest test. Deși a reușit să se plaseze doar pe locul trei, aceasta dispune de toate calitățile unei imprimante de top.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Conectarea la un calculator se poate efectua atât printr-un cablu paralel, cât și prin intermediul unuia USB. Conectorul RJ-45 oferă posibilitatea realizării unei legături directe la o rețea. Procesorul MPS la 600MHz asistat de cei 256MB de memorie garantează viteza de imprimare ridicată.

PERFORMANȚE
Specificațiile producătorului în ceea ce privește viteza de printare sunt perfect corecte, astfel încât cele 20 de pagini color și alb/negru au fost imprimate în limita a maximum 60 de secunde. Capitolul unde imprimanta este puțin deficitară este timpul de imprimare al primei pagini, cronometrul oprindu-se la 18 secunde. Calitatea printurilor este peste medie, în comparație cu celelalte imprimante din test, pentru testul de calitate monocrom - draft obținând cea mai bună notă.

CONCLUZIE
Samsung CLP-650N este, probabil, cea mai capabilă imprimantă din cele opt testate, atât din punctul de vedere al performanțelor, cât și din cel al dotărilor.



Printare	Laser CMYK
Procesor	600MHz
Memorie	256MB
Nivel zgomot	52dB
Rezoluție	2400x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	20
Viteză printare alb/negru	20
Printare prima pagină după	16
Rețea	Da

Note teste 6.96
Calitate: 8.35 | Viteză: 6.05 | Dotări: 6

HP
LaserJet 3800



2999 Lei | 12 luni | Partenerii HP România

HP LaserJet 3800 este fericitul câștigător al acestui test. Printr-o îmbinare perfectă între funcționalitate și dotări, 3800 a reușit să se impună fără prea mari emoții.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Capabilă se reziste la un volum incredibil de 65.000 de pagini pe lună (90 printuri/oră timp de o lună), imprimanta este cu adevărat o mică tipografie. Rezoluția maximă a imprimantei este de 600x600 pixeli. Procesorul la 533MHz împreună cu cei 160MB de memorie sunt creierul imprimantei LaserJet 3800.

PERFORMANȚE
LaserJet 3800 a fost incredibil de constantă în timpul testelor, toate cele patru teste de viteză s-au încheiat după fix 55 de secunde, iar prima pagină a fost imprimată după numai 9 secunde, deși HP a precizat un timp aproximativ de 12.5 secunde. Cele 22 de pagini pe minut din cartea tehnică corespund cu realitatea. Din păcate, imprimanta nu se poate conecta direct la o rețea și a fost depunctată ușor la capitolul dotări. Calitatea printurilor a fost excelentă, ieșind în evidență la testele color - best și monocrom - best.

CONCLUZIE
HP LaserJet 3800 este cea mai rapidă imprimantă color din test și care asigură printuri de calitate. De aceea v-o recomandăm cu încredere.



Printare	Laser CMYK
Procesor	533MHz
Memorie	160MB
Nivel zgomot	55dB
Rezoluție	600x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	22
Viteză printare alb/negru	22
Printare prima pagină după	12.5
Rețea	Nu

Note teste 7.62
Calitate: 8.38 | Viteză: 7.36 | Dotări: 6


www.trendnet.com
mo-bi-li-ta-te (n.)
1.usurinta si libertatea de miscare. (de exemplu gama completa de solutii wireless de la TRENDnet imbunatateste mobilitatea, astfel incat forta de munca sa fie conectata oriunde si oricand)
TEW-601PC
TEW-611BRP
Profesionistii aflati in miscare nu sunt niciodata satisfacuti de accesul wireless de care dispun, iar chestia asta ne convine de minune. Desigur, se pot conecta din mii de hoteluri sau cafenele, dar mereu cer acoperire mai buna, siguranta sporita si performanta superioara. Cunoscand aceste cerinte, TRENDnet continua sa ofere ultimele noutati in ceea ce priveste tehnologia wireless, la preturi accesibile, venind astfel in ajutorul partenerilor nostri si redefinind conceptul de mobilitate la locul de munca.
TEW-511BRP TEW-501PC
Super 108A+G
TEW-452BRP TEW-444UB
Super 108G
TEW-432BRP TEW-423PI
54G
www.dc-shop.ro
ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
TRENDnet
WIRELESS
VOIP
FIBER
GIGABIT
ROUTERS
PRINT SERVERS
KVM
MEDIANET

Epson
AcuLaser C1100



1400 Lei | 12 luni | Partenerii Epson

Epson AcuLaser C1100 a reuşit o plasare pe locul doi la mică distanţă faţă de modelul CLP-650N de la Samsung.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Deşi procesorul la 66.7MHz nu este foarte rapid, iar cantitatea de memorie este redusă la 32MB, C1100 şi-a pus în valoare cu succes calităţile. Cele 180 de coli ce pot fi puse la un moment dat în tava pentru hârtie par insuficiente pentru o imprimantă ce rezistă la un volum de 45.000 de printuri pe lună. Conectarea la un PC se poate realiza printr-un cablu paralel sau USB.

PERFORMANŢE

Rezoluţia maximă a printurilor este de 2400x600 pixeli. Prima pagină color este tipărită după 16 secunde, iar una monocrom după doar 8 secunde. Imprimarea celor 20 de pagini color s-a oprit după aproximativ 240 (5ppm) de secunde, iar cele monocrom după doar 47 secunde (25ppm). Calitatea paginilor imprimate monocrom este una foarte bună, indiferent de setările alese. C1100 nu stă rău nici la paginile imprimate color, singurul inconvenient aici fiind viteza de imprimare mult redusă.

CONCLUZIE

Epson AcuLaser C1100, deşi este o imprimantă laser color, o recomandăm celor care tipăresc un volum mare de documente alb/negru şi rareori au nevoie de o imprimantă color rapidă.



Printare	Laser CMYK
Procesor	66.7MHz
Memorie	32MB
Nivel zgomot	53dB
Rezoluţie	2400x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	5
Viteză printare alb/negru	25
Printare prima pagină după	9
Reţea	Nu

Note teste
Calitate: 8.85 | Viteză: 5.85 | Dotări: 6 | **7.07**

Canon
LBP 5000



1149 Lei | 12 luni | Tornado Sistems

Canon LBP 5000 este marele învins. Viteza redusă de funcţionare şi dotările au împins această imprimantă către coada clasamentului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Teoretic, Canon LBP 5000 a avut cea mai mare rezoluţie de printare, şi anume 9600x600 pixeli. Lipsa LCD-ului şi a unui meniu adecvat au depunctat imprimanta la capitolul dotări. Conectarea la un PC se realizează prin intermediul unui cablu USB, iar modulul de reţea este unul opţional. Totuşi, preţul său de achiziţie este imbatabil.

PERFORMANŢE

Prima pagină, atât color, cât şi alb/negru, a fost imprimată după un timp de preîncălzire de 19 secunde. Cele patru teste de viteză s-au încheiat, în medie, dupa 150 de secunde, deci şi în cazul Canon specificaţiile producătorului sunt corecte. Calitatea paginilor imprimate este destul de bună şi poate satisface un utilizator mai puţin pretenţios. Notă bună a primit la testul color - draft, unde s-a clasat pe locul doi.

CONCLUZIE

Canon LBP 5000 este un model destinat utilizatorilor normali, aş putea spune. Deşi s-a plasat pe ultimul loc, preţul de achiziţie scăzut face din această imprimantă un concurent serios pentru o imprimantă cu jet de cerneală mai pretenţioasă.



Printare	Laser CMYK
Procesor	-
Memorie	8MB
Nivel zgomot	50dB
Rezoluţie	9600x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	8
Viteză printare alb/negru	8
Printare prima pagină după	20
Reţea	Nu

Note teste
Calitate: 7.50 | Viteză: 2.77 | Dotări: 5 | **4.89**


hard drive by
HITACHI
Hitachi Global Storage Technologies
1956
2006
50 Years
Celebrating Hard Disk Drive Innovation
Iconițele indică exemple de echipamente
electronice care conțin hard discuri.
© Hitachi Global Storage Technologies

HP
LaserJet 2600n



1499 Lei | 12 luni | Partenerii HP România

HP LaserJet 2600n este un model care s-a comportat cu adevărat bine la testele de calitate a imaginii.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Procesorul RISC la 264MHz şi cei 16MB sunt suficienţi pentru a motoriza această imprimantă. LaserJet 2600n este cât se poate de silenţioasă, nivelul zgomotului specificat de producător fiind de 47dB. Conectarea directă la o reţea printr-un cablu UTP este un avantaj. Imprimanta este garantată pentru un volum de 35.000 de pagini pe lună, suficiente pentru o firmă mică.

PERFORMANŢE

La capitolul viteză de imprimare LaserJet 2600n nu excelează, dar acest lucru este vizibil şi din specificaţiile tehnice. La testul de viteză color - grafic au fost imprimate 6ppm din cele 8ppm specificate de către producător. În schimb, calitatea paginilor imprimate, atât color, cât şi monocrom, a fost extraordinară, chiar dacă rezoluţia maximă este de 600x600 pixeli. La testul de calitate color - draft a obţinut 10 puncte din 10 maximum posibile.

CONCLUZIE

Deşi a avut o comportare modestă per total HP LaserJet 2600n este totuşi cel mai performant model din punct de vedere al calităţii print-urilor. Aş îndrăzni chiar să recomand acestă imprimantă pentru tipărirea fotografiilor pe hârtie A4.



Printare	Laser CMYK
Procesor	264MHz
Memorie	16MB
Nivel zgomot	47dB
Rezoluţie	600x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	8
Viteză printare alb/negru	8
Printare prima pagină după	20
Reţea	Da

Note teste — Calitate: 9.40 | Viteză: 2.32 | Dotări: 7 — **5.62**

Samsung
CLP-510N



1470 Lei | 12 luni | DECK Computers International

CLP-510N este cel de-al doilea model de la Samsung ce s-a prezentat la test. Cu specificaţii ceva mai slabe faţă de fratele mai mare, aceasta a reuşit o clasare onorabilă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Imprimanta permite conectarea directă la o reţea prin intermediul unui cablu UTP. Tipăririle duplex se efectuează automat fără intervenţia utilizatorului, iar tăvile pot adăposti 350 de coli. Nivelul zgomotului specificat de producător este de 49dB şi volumul de copii pe lună recomandat este de 35.000.

PERFORMANŢE

Deşi rezoluţia este de 1200x1200 pixeli, CLP-510N nu a putut obţine calificativul foarte bine la testele de calitate. Diferenţa mare dintre viteza de printare color şi monocrom a dezavantajat clar acest model de la Samsung. Cele 20 de pagini color - text au fost imprimate în 192 de secunde, iar cele 20 de pagini monocrom în numai 45 de secunde. Prima pagină (monocrom) a fost tipărită după 19 secunde, deşi în cartea tehnică sunt trecute doar 13 secunde.

CONCLUZIE

În comparaţie cu alte modele din test. Samsung CLP-510N are un preţ destul de ridicat, dar în ciuda acestui aspect imprimanta s-a comportat foarte bine. Cei care tipăresc un număr mare de documente alb/negru o vor aprecia.



Printare	Laser CMYK
Procesor	SPGPm
Memorie	64MB
Nivel zgomot	49dB
Rezoluţie	1200x1200
Tipărire duplex	Auto
Viteză printare color	6
Viteză printare alb/negru	25
Printare prima pagină după	13
Reţea	Da

Note teste — Calitate: 8.10 | Viteză: 4.76 | Dotări: 7 — **6.32**

Epson
AcuLaser 2600



2480 Lei 12 luni Partenerii Epson

Deşi Epson AcuLaser 2600 este mai capabilă din punctul de vedere al specificaţiilor decât modelul AcuLaser C1100, în final s-a clasat după aceasta din urmă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Imprimanta permite conectarea la un PC prin intermediul unui cablu paralel sau USB, dar se poate lega şi direct la o reţea. Capacitatea totală a tăvilor e de 650 de coli. AcuLaser 2600 are un procesor la 350MHz şi 64MB de memorie pentru documente. Volumul recomandat de pagini tipărite lunar se ridică la 45.000.

PERFORMANŢE
Rezoluţia maximă a imprimantei este de 600x600 pixeli. Probabil că producătorul doreşte să economisească la maximum tonerul deoarece calitatea printurilor pentru modul draft a fost sub orice aşteptare. În schimb, după ce am trecut pe modul Photo am rămas plăcut impresionat. AcuLaser 2600 a fost cea mai rapidă imprimantă la testul de viteză pentru paginile monocrom. Cele 20 de pagini (text sau grafic) au fost imprimate în numai 40 de secunde, un timp record. Prima pagină este tipărită după aproximativ 8 secunde.

CONCLUZIE
Deşi AcuLaser 2600 este o imprimantă capabilă şi performantă, a fost clar dezavantajată de calitatea îndoielnică a printurilor pentru modul draft.



Printare	Laser CMYK
Procesor	350MHz
Memorie	64MB
Nivel zgomot	56dB
Rezoluţie	600x600
Tipărire duplex	Manual
Viteză printare color	7.5
Viteză printare alb/negru	30
Printare prima pagină după	9.3
Reţea	Da

Note teste
Calitate: 6.85 Viteză: 6.75 Dotări: 7

6.81

HP
LaserJet 2605dtn



2699 Lei 12 luni Partenerii HP România

Ultimul concurent al acestui test este tot un model HP. LaserJet 2605dtn este totodată şi cea mai dotată imprimantă care a poposit la redacţie.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Cele trei tăvi pentru hârtie pot găzdui temporar 500 de coli. 2605dtn este singurul model care a avut în dotare un cititor de carduri, dar pentru că nu permite conectarea directă la o reţea a fost depunctată. Procesorul la 300MHz şi cei 64MB garantează o viteză mai bună de imprimare faţă de celălalt model asemănător de la HP.

PERFORMANŢE
Deşi rezoluţia maximă este de 600x600 pixeli, calitatea paginilor tipărite este mai slabă decât la modelul LaserJet 2600n. LaserJet 2605dtn a primit cea mai mare notă pentru calitatea paginilor monocrom - draft. Viteza de imprimare este aproximată destul de bine de către producător, la test obţinând în medie 10 pagini pe minut (color şi monocrom). 22 de secunde îi sunt necesare imprimantei pentru a tipări prima pagină.

CONCLUZIE
Acest model s-a impus în faţa colegului de breaslă prin viteza sporită a paginilor tipărite şi prin nivelul dotărilor peste medie. LaserJet 2605dtn poate fi recomandată celor care tipăresc maximum 35.000 de pagini lunar şi apreciază dotările suplimentare cu care este echipată imprimanta.



Printare	Laser CMYK
Procesor	300MHz
Memorie	64MB
Nivel zgomot	47dB
Rezoluţie	600x600
Tipărire duplex	Auto
Viteză printare color	10
Viteză printare alb/negru	12
Printare prima pagină după	20
Reţea	Nu

Note teste
Calitate: 8.25 Viteză: 3.20 Dotări: 8

5.70

Imprimante Laser Color

	HP LaserJet 3800	Epson AcuLaser C1100	Samsung CLP-650N	Epson AcuLaser 2600	Samsung CLP-510N	HP LserJet 2605dtn	HP LaserJet 2600n	Canon LBP 5000
								
Dimensiuni (mm)	400x450x400	445x445x439	465x465x445	431x518x425	404x510x470	409x452x503	412x452x370	407x365x374
Greutate	27.1kg	28kg	29.1kg	37kg	31.9kg	23.6kg	18.4kg	16kg
Specificații producător								
Procesor	533MHz	66.7MHz	MPS 600MHz	350MHz	SPGPm	300Mhz	RISC 264MHz	-
Memorie	160MB	32MB	256MB	64MB	64MB	64MB	16MB	8MB
Rezoluție (dpi)	600x600	2400x600	2400x600	600x600	1200x1200	600x600	600x600	9600x600
Conectare	USB	Paralel, USB	Paralel, USB	Paralel, USB	USB	USB	USB	USB
Nivel zgomot (dB)	55	53	52	56	49	47	47	50
Tipărire duplex	Manual	Manual	Manual	Manual	Auto	Auto	Manual	Manual
Capacitate tăvi	350 coli	180 coli	350 coli	650 coli	350 coli	500 coli	250 coli	250 coli
Viteză color (ppm)	22	5	20	7.5	6	10	8	8
Viteză A/N (ppm)	22	25	20	30	25	12	8	8
Prima pagină (s)	12.5	9	16	9.3	13	20	20	20
Rețea	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Rezultate teste								
Vit. color grafic (s)	56	239	60	163	202	119	198	148
Vit. color text (s)	55	241	60	157	192	119	148	147
Vit. A/N grafic (s)	55	47	59	41	50	118	175	155
Vit. A/N text (s)	55	48	56	40	45	116	148	144
Prima pagină (s)	9	8	18	8	19	22	26	19
Note calitate								
Color Best	9	8.5	8.2	8.8	8	7.5	9.8	7
Color Draft	8.3	8.4	8	5	8.3	7	10	8.5
A/N Best	8.7	9.5	8	9.1	7.8	9	9	7.5
A/N Draft	7.5	9	9.2	4.5	8.3	9.5	8.8	7
Note								
Calitate	8.38	8.85	8.35	6.85	8.10	8.25	9.40	7.50
Viteză	6.96	4.82	6.55	5.94	5.01	3.20	2.26	2.52
Dotări	6.00	6.00	6.00	7.00	7.00	8.00	7.00	5.00
Verdict	7.62	7.07	6.96	6.81	6.32	5.70	5.62	4.89

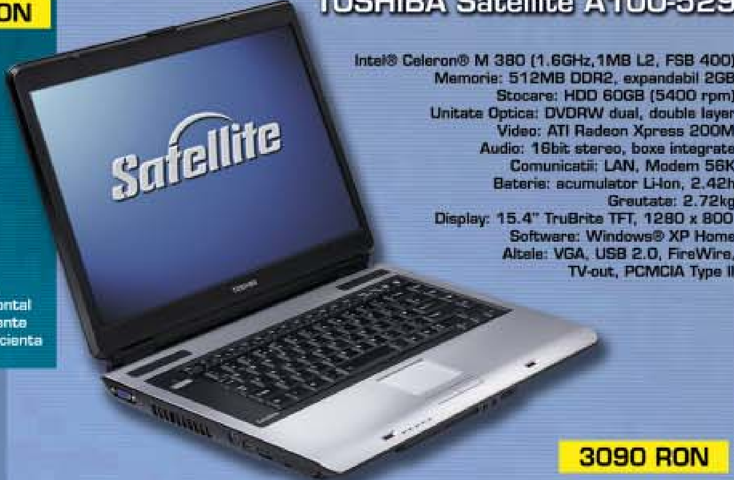
ANTEC TrueControl 550

219 RON



Sursa alimentare 530W [+3.3V(32A), +5V(40A),+12V(24A)], ATX v1.3, ventilatoare double ballbearing, panou de control frontal 5.25" (control voltaje si viteza ventilatoare), circuite independente de putere pentru fiecare canal: 3.3V, 5V, 12V; Active PFC; Eficienta > 68%; Voltage Feedback; conectori auriti

TOSHIBA Satellite A100-529



Intel® Celeron® M 380 (1.6GHz,1MB L2, FSB 400)
Memorie: 512MB DDR2, expandabil 2GB
Stocare: HDD 60GB (5400 rpm)
Unitate Optica: DVDRW dual, double layer
Video: ATI Radeon Xpress 200M
Audio: 16bit stereo, boxe integrate
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Baterie: acumulator Li-Ion, 2.42h
Greutate: 2.72kg
Display: 15.4" TruBrite TFT, 1280 x 800
Software: Windows® XP Home
Altele: VGA, USB 2.0, FireWire, TV-out, PCMCIA Type II

3090 RON

NZXT Lexa

449 RON



Carcasa Mid-Tower din aluminiu design simetric deosebit; instalare screwless, trei senzori de temperatura cu afisare pe LCD frontal; airflow optimizat ventilatoare low-noise 1100 rpm (trei ventilatoare 120mm incluse standard) filtre de praf detasabile; sistem pentru cable management; panou lateral transparent; ham pentru transport

COREGA Router BAR SD 50

119 RON



Router cu 4 porturi auto-sensing 10/100 TX; built-in firewall; web-browser based management pentru o configurare usoara; suport PPPoE si PPTP; posibilitate de blocare la anumite site-uri pentru utilizatori specificati; built-in DHCP server; suport client DHCP pentru a primi atat o adresa dinamica de IP cat si una fixa de la ISP
GARANTIE 2 ANI

BEST MANAGER D805



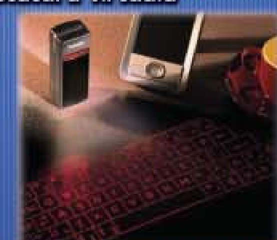
Procesor: Intel® Pentium® D 805 (dual core, LGA775, 2x 1MB L2, 2.66GHz, FSB 533MHz, EM64T, XD Bit)
Platforma: Intel® D101GGC (ATI Radeon Xpress 200 /w ULI M1573 -1 slot PCI Express 16X disponibil)
Memorie: 1GB DDR PC3200 GOODRAM
Harddisk: 160GB SATA, 7200 rpm, 8MB buffer
Unitate optica: DVDRW dual standard, double layer
Floppy: 3.5", 1.44MB
Video: ATI Radeon X300 (maxim 128MB shared, suport DX9.0, Pixel Shader 2.0)
Audio: Intel® High Definition
Retea: Fast Ethernet 10/100 Mbps
Carcasa: ATX 400W Chieftec BH-02-BBSL
GARANTIE 2 ANI

1999 RON

intel Pentium® D inside™

HAMA Tastatura virtuala

599 RON



Tastatura laser virtuala - utilizeaza atat tehnologia laser cat si cea infrared pentru a genera un camp invizibil si a proiecta o tastatura full-zise de tip QWERTY pe orice suprafata; Tastatura poate fi folosita impreuna cu notebook-uri, PDA-uri, telefoane celulare, tablet PC-uri, in spatii industriale, spatii medicale sterile etc.
Conectare:Bluetooth Dimensiuni:90 x 34 x 24 mm

PLANTRONICS Pulsar 590A

519 RON

+ Plantronics Explorer 320 BONUS



Casti wireless bluetooth (v2.0), call control,butoane volum/ play/ mute/ track; conectare simultana la mai multe dispozitive; telescoping voice tube; design ergonomic, foldable; desktop charging stand; autonomie 10/12h auditie/vorbire - 130h stand-by, timp de incarcare 2h, operare pana la 10m, greutate 97.7 grame, difuzor (28mm diametru, 32ohm, 20Hz-20KHz, neodymium magnet); Oferta in limita stocului disponibil
GARANTIE 2 ANI

BENQ FP91GX

1099 RON



Diagonala: 19"
Tehnologie: TFT LCD
Contrast: 550:1
Stralucire: 270 cd/m²
Latenta: 4 ms (grey-to-grey)
Frecventa (H/V): 81KHz/ 76Hz
Unghiuri (H/V): 140 / 135
Rezolutie maxima: 1280 x 1024
Ergonomie: TCO 03
Altele: D-sub, DVI-D, consum 40W
GARANTIE 3 ANI

Magazine

Bucuresti

Best Computers
Unirea Shopping Center, etaj 3
Best Computers
Complex Comercial Bucur Obor
Best Computers
Complex Comercial Prosper
Best Computers
Bd.Nicolae Titulescu, nr.119 bloc 3
Best Computers
Complex Comercial Titan
Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6
Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3
Best in Diverta
Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best Computers - Braila
Dunarea Shopping Center, etaj 1
Best Computers - Ploiesti
Complex Comercial Omnia; demisol
Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3
Best in Diverta - Timisoara
Str. Divizia 9 Cavalerie nr. 66
Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30
Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1
Best in Diverta - Tg.Jiu
Str Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2
Best in Diverta - Iasi
Complexul Comercial Iulius Mall
Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51
Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16
Best in Diverta - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2
Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr.3

In curand
Best in Diverta si in orasele: Arad, Pitesti, Sibiu, Craiova, si Alexandria.

GAINWARD Ultra 1960 PCX

469 RON



Procesor: GeForce 6600 GT
Memorie: 128 MB DDR3 128 biti
Frecventa: 500MHz core / 1GHz memorie
Latime de banda: 16 GB/sec
Altele: PCIeX, 8 pipelines, DVI, VGA, TV-Out, suport DirectX 9c.
GARANTIE 24 luni

LG DVD-RW GSA-2164

319 RON

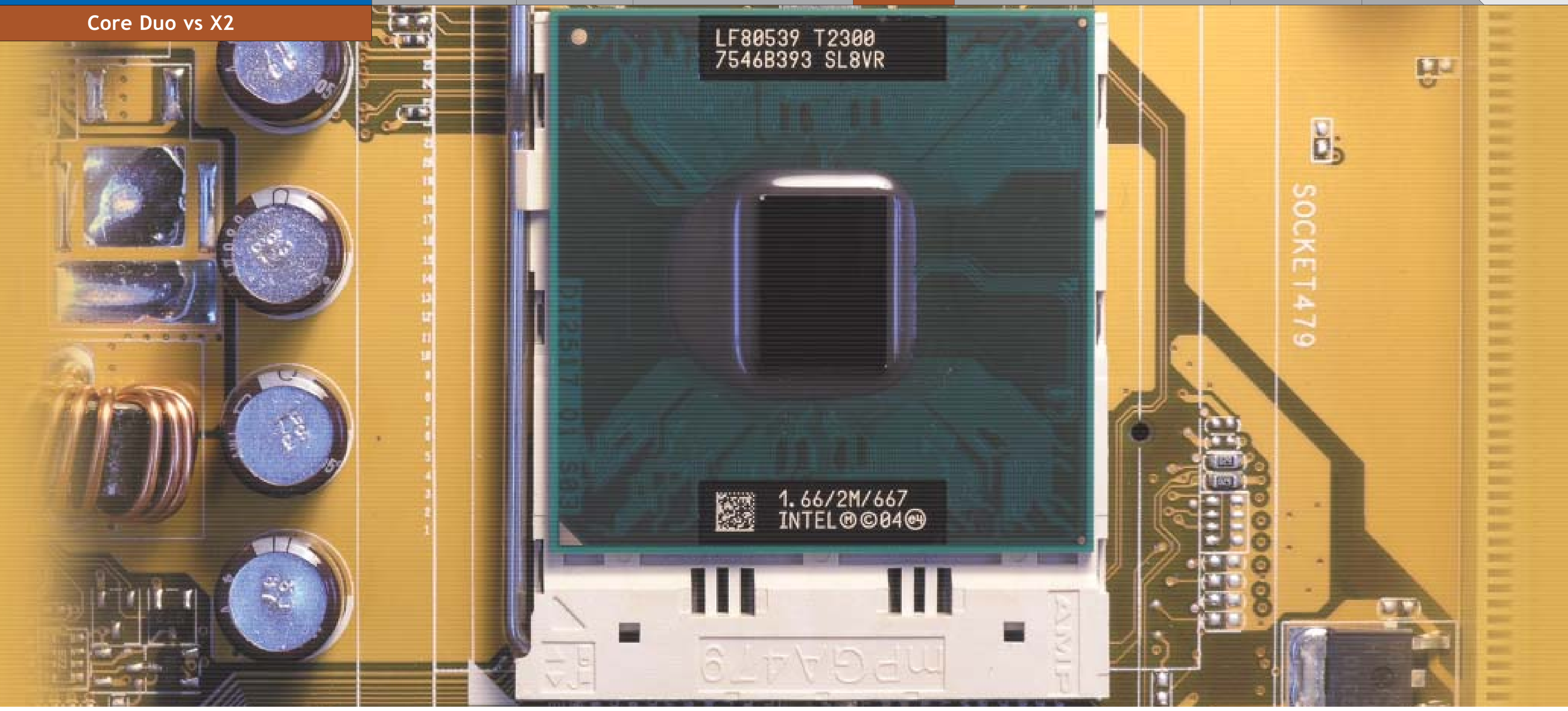


DVDRW extern Double Layer
Viteza scriere: 16X +R, 8X +RW, 8X +R DL, 16X -R, 6X -RW, 48X CD-R, 32X CD-RW
Viteza citire: 16X DVDROM, 48X CDROM
Buffer: 2MB cu tehnologie Buffer Underrun
Interfata: USB 2.0
GARANTIE 2 ANI

cumpara online: www.bestcomputers.ro

best computers în diverta îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta este valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila



CORE DUO VS X2

SOLUŢII DUAL CORE ACCESIBILE

Pentium D nu este singura gamă de procesoare cu două nuclee de la Intel, pe lângă aceasta existând şi familia Core Duo, adresată, ce-i drept, platformelor mobile, însă aceasta nu ne împiedică să o punem faţă în faţă cu o soluţie echivalentă de la concurenţa AMD.

ÎNCĂ DE LA LANSARE, PROCESOARELE PENTIUM M, părţi componente ale tehnologiei Intel Centrino, au afişat un nivel al performanţelor ridicat, în ciuda frecvenţelor de funcţionare reduse. Cu un prim aspect pozitiv şi cu atuul unei cantităţi de căldură degajată foarte mici, Pentium M a atras atenţia entuziaştilor care îşi doreau utilizarea unuia într-un sistem desktop. Producători precum AOpen şi ASUS au lansat plăci de bază compatibile cu procesoarele Pentium M şi, mai mult, au oferit opţiuni de overclocking în BIOS cu care se creşteau substanţial performanţele sistemului, depăşind nu de puţine ori ceilalţi competitori pe segmentul desktop. Acum, când ambii giganţi AMD şi Intel se pregătesc de schimbarea familiilor de procesoare, am pus faţă în faţă doi competitori deosebiţi. Despre familia AMD Athlon64 X2 s-a scris destul în numerele precedente ale revistei şi nu vom mai insista asupra ei, iar astfel ne vom axa mai mult pe procesoarele tehnologiei Intel Centrino, mai exact pe ultima generaţie.

PENTIUM M

În urmă cu mai bine de trei ani Intel a lansat tehnologia Centrino pentru platformele mobile, care, printre altele, includea un nou tip de procesor cu consum redus şi performanţe ridicate denumit Pentium M. Până în momentul de faţă trei generaţii de astfel de procesoare au fost lansate de Intel, fiecare înlocuind-o pe precedenta. Nucleul primului a fost denumit Banias, fiind construit în procesul tehnologic de 130nm, iar al doilea, Dothan, a făcut trecerea la 90nm. Ca puncte comune, toate trei folosesc acelaşi soclu de conectare pe placa de bază, m-PGA 479M, făcându-le astfel incompatibile fizic cu plăcile de bază cu Socket 478. Nu vom insista prea mult în a explica primele două generaţii, putem spune însă că familia Banias dispunea de 1MB cache L2 (cantitate destul de mare la vremea lansării) şi cuprindea plaja de frecvenţe 1.3-1.7GHz. Dothan a ridicat ştacheta frecvenţei maxime la 2.26GHz, datorită creşterii frecvenţei de BUS de la 400MHz la 533MHz, şi includea 2MB de memorie cache L2.

YONAH

Astfel este denumit nucleul ultimei generaţii de procesoare din gama Intel Centrino, ce aduce în premieră procesarea duală pe platformele mobile. Cu această ocazie a fost înlocuită şi denumirea generică a acestor procesoare, Pentium M transformându-se în Core Duo. Nu a trecut mult timp şi producătorii de plăci de bază au lansat modele compatibile cu aceste noi produse care oferă performanţe ridicate chiar şi la frecvenţe mai mici de 2GHz, remarcabil pentru Intel dacă luăm în considerare frecvenţele procesoarelor Pentium D ce depăşesc 3GHz. Tehnologia Intel Centrino, ajunsă la a treia generaţie, a primit un upgrade mai mult decât necesar. Printre cele mai importante modificări enumerăm creşterea frecvenţei de BUS la 667MHz (FSB166) şi trecerea la procesul de fabricaţie de 65nm, care avantajează obţinerea unor frecvenţe mai mari, dar şi cantitatea de căldură degajată. Cantitatea de memorie cache L2 a rămas 2MB, iar aceştia sunt alocaţi dinamic ambelor nuclee printr-o tehnologie pe care Intel o numeşte "Smart Cache". Core Duo a primit setul de instrucţiuni SSE3, dar nu şi pe cel EM64T (procesare pe 64 de biţi) şi dispune, ca mai toate procesoarele pentru platforme mobile, de tehnologia Intel Enhanced Speedstep, ce reduce automat frecvenţa procesorului când încărcarea acestuia este mică. Merită menţionată şi prezenţa tehnologiei de virtualizare Intel Vanderpool prezentă şi la gama Pentium D 9xx.

CONCURENŢII ŞI PROCEDURA DE TESTARE

Am aliniat la start două modele de procesoare dual core ceva mai accesibile, dacă le putem numi aşa, vârfurile de gamă având un preţ mult prea ridicat pentru majoritatea utilizatorilor. Astfel, din ambele tabere au participat mezinii gamelor, Athlon64 X2 3800+ şi Intel Core Duo T2300. Primul are frecvenţa de tact de 2GHz, în timp ce al doilea este ceva mai lent, 1.66GHz, dar se bucură de suportul memoriilor DDR2-667. O parte din specificaţiile platformelor sunt trecute în tabel,

	Intel Core Duo T2300	AMD Athlon64 X2 3800+
		
Detalii tehnice		
Placă de bază	ASUS N4L-VM DH (Intel 945GM)	MSI K8N Diamond (nForce4 SLI)
Memorie	2x512MB Corsair CM2X512-5400C4 DDR2-667 4/4/4/12	2x512MB GelL Ultra Platinum DDR-400 2/3/3/6
Socket	479	939
Nucleu	Yonah	Manchester
Frecvență	1.66GHz	2.0GHz
FSB / HTT	667MHz	200MHz
Multiplicator	10x	10x
Vcore	1.3-1.35V	1.3-1.35V
Tehnologie de fabricație	65nm	90nm
Cache L1 / L2	32+32/2048KB	2x(64+64)/2x512KB
DTP	31W	89W
Set de instrucțiuni	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, x86-64
Rezultate teste		
F.E.A.R. 640X480	239	249
Quake 4 640x480	74.2	83.9
Half Life 2 640x480	154.23	156.69
3DMark06 Default	5496	5620
3DMark06 CPU1	0.450fps	0.488fps
3DMark06 CPU2	0.720fps	0.787fps
PCMark05	4914	5222
PCMark05 CPU	3921	4041
PCMark05 MT1 video encoding	262.715KB/s	295.613KB/s
PCMark05 MT2 image decompression	20.149 Mpixels/s	22.902Mpixels/s
PCMark05 MT3 file encryption	21.413MB/s	18.653MB/s
Arhivare WinACE	6' 27"	6' 19"
Comprimare WAV-MP3	36"	29"
Comprimare VOB-AVI	10' 41"	9' 24"
SiSoft Sandra 2005 Dhry/Whet	15115/4605MIPS/MFLOPS	16864/6350MIPS/MFLOPS
SiSoft Sandra 2005 Int/Float	31717/35197it/s	37978/41329it/s
SiSoft Sandra 2005 Mem	3618MB/s	5221MB/s

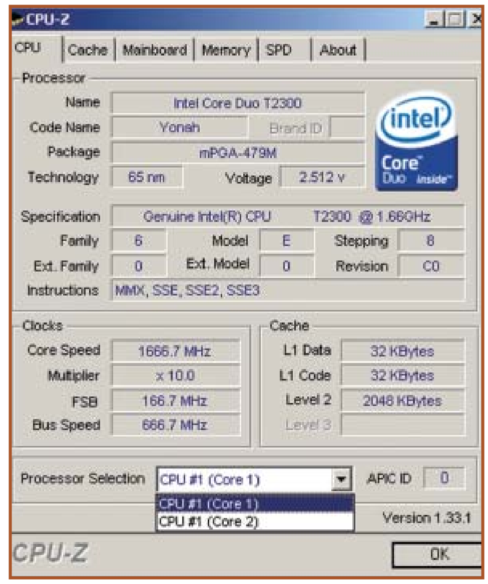
iar ca echipamente comune au fost folosite harddisk-ul de 80GB ATA100, o sursă de alimentare Fortron de 600W și un accelerator grafic ATI Radeon X1900XTX. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional SP2, iar ca drivere am utilizat după cum urmează: Catalyst 6.4 pentru placa grafică, NVIDIA nForce4 AMD SLI 6.70 a pus în funcțiune placa de bază a platformei AMD, iar de pe CD-ul plăcii ASUS N4L-VM DH am instalat Intel Chipset Software 8.0.0.1005. Jocurile s-au rulat la rezoluția 640x480 la nivel de calitate minim, iar testele sintetice la setări standard. Testul de arhivare s-a efectuat asupra directorului I386 din kit-ul de instalare al sistemului de operare, comprimarea audio a fost făcută cu Audiograber asupra unui fișier WAV de 127MB, iar la comprimare video am transformat cu Auto Guardian Knot un fișier VOB de 408MB în AVI folosind codec-ul Xvid.

PLATFORMELE LA LUCRU

Intel Core Duo a mai fost prezent în revistă prin intermediul mai multor notebook-uri, însă performanțele nu au putut fi comparate cu cele ale unui sistem desktop. Rezultatele obținute în teste de T2300 ne-au uimit. Chiar tactat la 1.66GHz, adică cu mai puțin de 300MHz decât contracandidatul, acesta a reușit să se situeze în apropierea nivelului de performanță al lui X2 3800+. Spre exemplu, în jocuri (unde se știe de superioritatea AMD în fața Intel) precum F.E.A.R. și Half Life 2 diferența de cadre pe secundă a fost mai mică de 5% în favoarea Athlon-ului. Însă în Quake 4 diferența crește spre 12%, deloc neglijabilă. Performanțele ceva mai scăzute ar putea fi puse pe seama lățimii de bandă a memoriei care, deși teoretic ar trebui să fie în jur de 5300MB/s în mod single channel, aceasta, testată cu SiSoft Sandra, nu a depășit 3700MB/s în configurație dual channel. Acest comportament l-am putut observa și la testele efectuate pe notebook-urile ce au integrat procesoare Intel Core Duo. Totuși, lăsând la o parte acest aspect, performanțele mezinului Intel sunt bune, fiind mai tot timpul în apropierea Athlon-ului, chiar și la testele de arhivare și comprimare audio/video. Într-un final, cu doar un test pierdut, Athlon64 X2 3800+ iese învingător, cei 2GHz și controller-ul de memorie integrat fiind aspecte care au contribuit decisiv la victorie.

Dacă am fi fost ajutați mai mult de placa de bază, și aici mă refer la opțiuni de overclocking ceva mai bogate, T2300 ar fi putut devansa concurența. Astfel, am fost nevoiți să ne mulțumim cu cei 1.78GHz, frecvență maximă atinsă la Vcore standard (opțiuni de modificare a tensiunii nefiind incluse în BIOS decât pentru memorie), viteză cu care scorul raportat de 3DMark06 a crescut la 5590 de puncte.

Sistemul de răcire al procesorului este livrat împreună cu placa de bază și este format dintr-un cooler de dimensiuni reduse ce ne amintește de cele folosite la generația AMD K6-2 sau Celeron pe Socket 370. În teste temperatura maximă atinsă în Full Load s-a situat în jurul a 38 de grade, la o turație maximă a ventilatorului de 2000rpm.



➲ **Tensiunea de alimentare nu este raportată corect nici de ultima versiune a aplicației CPU-Z.**

CONCLUZIE

În încheiere putem spune că generația Intel Core Duo este una reușită și, chiar dacă nu este dedicată platformelor dekstop, ea poate fi implementată cu ușurință pe acest tip de sisteme. Nu ne rămâne decât să așteptăm apariția pe piață a procesoarelor bazate pe nucleu Conroe (a doua generație Intel Core 2 Duo), care, după spusele inginerilor Intel, încorporează ce este mai bun din două arhitecturi de succes, NetBurst, prezentă în Pentium 4/D și Pentium M, cu care Intel a spulberat concurența pe piața platformelor mobile.

Articolul de față poate fi considerat un preview a ceea ce va fi în viitorul nu foarte îndepărtat pe câmpul de luptă pe segmentul procesoarelor. Intel Core 2 Duo, ce are la bază în mare parte arhitectura prezentată în acest articol prin intermediul modelului T2300, formează una din tabere, în timp ce de cealaltă parte AMD s-a pregătit cu procesoarele AM2 cu care compania își face intrarea pe domeniul memoriilor DDR2.

Ștefan Matei

ASUS
Lamborghini VX1







Anunțat în luna ianuarie a acestui an, prezentat în martie la CeBIT, a sosit în sfârșit momentul testării lui ASUS Lamborghini VX1.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Notebook-ul are ca principal scop oferirea unui design deosebit care să îl scoată din grămada de sisteme portabile existente pe piață. La dezvoltarea sa au mai contribuit Lamborghini și Intel, de la primul venind inspirația pentru aspectul exterior, iar al doilea a oferit puterea de procesare dual core. VX1 este oferit în două variante de culoare, negru și galben, iar carcasa LCD-ului și cea interioară sunt confecționate dintr-un aliaj metalic care îl face astfel mai rezistent la șocuri și îi conferă un aspect dur.

PERFORMANȚE

Nivelul ridicat al performanțelor este coordonat de puterea de procesare a lui Core Duo T2500, secondat fiind de modulele de memorie DDR2. Aplicațiile 3D sunt ajutate de acceleratorul grafic NVIDIA GeForceGo 7400VX, care a punctat în 3DMark05 2268 puncte.

PORTABILITATE

Uitându-ne peste timpii de autonomie, putem spune că VX1 se descurcă și la acest capitol. Cu un maxim de aproape trei ore de funcționare, notebook-ul poate mulțumi și utilizatorii pretențioși. În pachet este livrată o geantă pentru transport care poartă sigla Lamborghini și al cărei aspect imită fibra de carbon.

CONCLUZIE

Începând cu aspectul, continuând cu dotările dar să nu uitam de nivelul performanțelor, putem spune că Lamborghini VX1 este un notebook complet pe care mulți și l-ar dori.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii ASUS

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core Duo T2500 2.0GHz • Memorie RAM: 2x512MB DDR2-667 • Display: 15” SXGA+ 1400x1050 • HDD: 120GB • Unitate optică: DVD Multi Recorder • Conectori: 4xUSB, Firewire, RJ-45, RJ-11, Line-out, MIC, D-Sub, PCMCIA • Extra: Windows XP Professional, cititor de memorii, Bluetooth, WLAN 802.11 a/b/g, SD/MMC/MS (Pro) • Dimensiuni: 331x272x39mm • Greutate: N/A

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	152’	PCMark05	3963
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	168’	PCMark05 CPU	4645
BAPCO MobileMark 2005 Reader	176’	PCMark05 Memory	3173
3DMark05	2268	PCMark05 Graphics	2520
SiSoft Sandra 2005 Memory	4039MB/s	PCMark05 HDD	3357

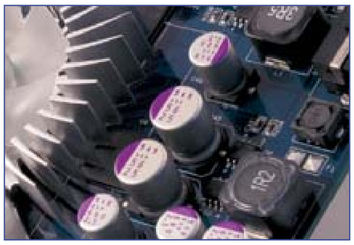
Performanțe

Autonomie: 9.2 | Dotări: 9.6 | Performanță: 9.7 | **9.5**

BFG
AGEIA PhysX







Ageia PhysX este un procesor al cărui singur rol este acela de a calcula efectele fizice dintr-un joc, iar BFG este unul dintre integratori.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa are aspectul unui card grafic căruia îi lipsește mufa exterioară, comunicarea cu PC-ul fiind realizată doar prin slot-ul PCI. Pentru ca Ageia PhysX să fie funcțională este necesar ca jocul să suporte această tehnologie. Momentan nu sunt multe jocuri care să o recunoască, însă, în viitorul nu foarte îndepărtat, titluri precum Unreal Tournament 2007 vor folosi acest tip de card. Placa are montate pe PCB patru chip-uri de memorie totalizând 128MB, iar peste PPU (Physics Processing Unit) un ventilator de dimensiuni medii.

PERFORMANȚE

Practic acest tip de procesor se ocupă efectiv de mișcarea diferitelor obiecte din imagine, cum ar fi particulele ce rezultă în urma exploziilor sau rostogolirea unor bolovani pe o vale. În mod tradițional, de acest tip de calcule se ocupă procesorul central al sistemului, care datorită și altor atribuții nu poate controla un număr ridicat al acestor elemente adiționale care dau savoare jocurilor. Testele le-am efectuat în jocul Ghost Recon Advanced Warfighter. Folosind PhysX am putut vedea cum în urma exploziilor rezultă multe bucăți componente ale obiectelor afectate, dar și particule de praf, care în mod normal lipsesc. Totuși, cu Ageia activată, numărul de cadre pe secundă scade, în special în momentul exploziilor, și asta din cauza numărului mai mare de obiecte ce trebuie randate de către placa grafică.

CONCLUZIE

Ageia PhysX nu trebuie privită ca o soluție aducătoare de cadre pe secundă în plus, aceasta sporind doar realismul jocurilor. Tehnologia oferă într-adevăr efecte spectaculoase, dar este la început și trebuie să avem puțină răbdare până când va fi adoptată de producătorii de jocuri.

Preț	Garanție	Contact
1059 Lei	60 luni	IT Direct

Detalii tehnice

Interfață conectare PC: 32bit PCI v2.3 • Număr tranzistori procesor: 125mil • Tehnologie de fabricație: 130nm • Memorie: 128MB GDDR3 • Interfață memorie: 128 biți • Timp memorii: Samsung 2ns
Alimentare externă: 1 x MOLEX • Lățime de bandă maximă: 20 mlr. instrucțiuni/s • Răcire: Activă

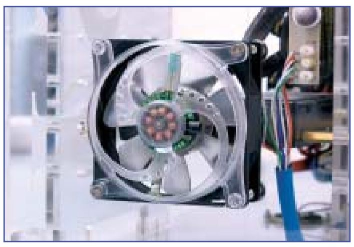
Performanțe

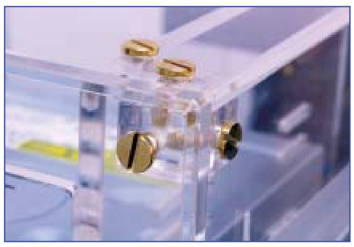
Performanță: 9.1 | Implementare: 9 | Ergonomie: 8.8 | **9.0**


LEADTEK
3 ani garanție
Nu mai rata nici un joc!
Înregistrează-l cu tunerul WinFast
Leadtek WinFast
PalmTop TV
• tuner extern USB2.0
• formate înregistrare MPEG 1/2/4
• recepție stereo
• alimentare prin USB2.0
Leadtek WinFast
TV2000 XP Expert
• tuner intern
• radio FM, stereo, EPG, teletext
• pornire programată și time-shifting
• S-video și composite video
• pornire/oprire PC din telecomandă
• direct burn MPEG 1/2/4
Skin Media S.R.L. · Str. Aleksandr Puskin 18 · Bucuresti 1
Tel: 021-316.82.00 · E-mail: contact@skin.ro · www.skin.ro
SKINMEDIA

Skin Media
SK Fierce Snail







Sistemul este unul de top, fiind dotat cu componente dintre cele mai puternice şi de ultimă generaţie.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Desktop-ul a fost asamblat într-o carcasă MSI transparentă, construită din plexiglas, ce are ca avantaje reducerea vibraţiilor şi a zgomotului. Procesorul central este unul dual core, Athlon64 FX-60, fiind ajutat de patru module de memorie GeIL ONE de 512MB fiecare ce au lucrat la 333MHz în timpii de acces 2/2/2/5, asta datorită controller-ului de memorie integrat de AMD în procesor. Plăcile grafice sunt produse de Leadtek în jurul GPU-ului GeForce 7900GTX şi lucrează la frecvenţe superioare celor standard, 675MHz, iar memoriile sunt tactate la 1660MHz, care asigură astfel un nivel de top al performanţelor în aplicaţii 3D.

PERFORMANŢE

Scorurile obţinute în unele dintre jocurile cele mai mari consumatoare de resurse sunt remarcabile. În F.E.A.R. a obţinut o medie de 63 de cadre pe secundă la setări de calitate maxime şi în rezoluţia 1600x1200 pixeli. De asemenea, 3DMark06 a raportat un scor ridicat, 7449 de puncte. Sistemul se descurcă de minune nu doar în aplicaţii 3D, ci şi în teste de comprimare, cum ar fi cel video, pe care l-a încheiat cu succes după aproximativ 7 minute.

CONCLUZIE

Sistemul a afişat un comportament pe măsura dotărilor, fiind capabil să mulţumească chiar şi utilizatorii foarte pretenţioşi.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Skin Media

Detalii tehnice

Procesor: AMD Athlon64 FX-60 • Placă de bază: MSI K8N Platinum • Placă grafică: 2xLeadtek WinFast 7900GTX Extreme • Memorie: 4x512MB GeIL ONE DDR400 • Harddisk: 250GB Western Digital SATA-300 • Unitate optică: DVD Writer LG GSA-4167 • Sursă: Fortron 700W • Carcasă: MSI • Cooler procesor: Standard • Porturi: 6xUSB, Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF (RCA/optic), 2xe-SATA • Extra: 2x80cm ventilatoare de sistem Sharkoon

Teste

F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	63	PCMark05	5939
HL2 1600x1200 4X/8X	101.65	SiSoftSandra 2005 Memory	3534MB/s
Quake 4 1600x1200 4X/8X	94.9	SiSoftSandra 2005 HDD	51MB/s
DOOM3 1600x1200 4X/8X	112.2	Comprimare audio	5'22"
3DMark05	13464	Comprimare video	7'01"
3DMark06	7449	Arhivare WinACE	21"

Performanţe — 9.3

Performanţă: 9.8 | Dotări: 8.8 | Asamblare: 8.5

Senorg
Enterprise 2006







Senorg ne propune un sistem desktop high end ce se adresează în special entuziaştilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cum principalul scop al sistemului sunt jocurile, evident că la baza sa stă un procesor AMD, modelul Athlon64 X2 4400+. El este montat pe placa de bază ABIT AN8 32X ce încorporează tehnologia de răcire pasivă Silent OTES. Cum pe aceasta au fost montate patru module de memorie, este evident că frecvenţa acestora a fost scăzută automat la 333MHz de către controlle-rul de memorie din procesor, la care se adaugă şi Command Rate-ul ce a luat valoarea 2T. Sistemul de stocare este format din patru harddisk-uri de 250GB fiecare montate două câte două în matrice RAID0. Toate componentele au fost găzduite de carcasa APlus X-Blade, ale cărei dimensiuni sunt generoase şi pe care a fost montat un front-panel ce indică diferiţi parametri de funcţionare a sistemului.

PERFORMANŢE

Procesorul nu este cel mai rapid din categoria sa, dar a fost ajutat în jocuri de frecvenţele plăcilor grafice care au lucrat la 690/1760MHz. Astfel, în Quake 4 s-a apropiat de bariera a 100 de cadre pe scundă, iar 3DMark06 a indicat scorul de 7759 de puncte. Un punctaj bun l-a obţinut sistemul de stocare cu o viteză de transfer de peste 100MB/s, calculată cu SiSoftSandra.

CONCLUZIE

Senorg oferă un sistem ce excelează prin dotări, dar şi prin modul de asamblare îngrijit.

Preţ	Garanţie	Contact
10.495 Lei	24 luni	Senorg România

Detalii tehnice

Procesor: AMD Athlon64 X2 4400+ • Placă de bază: ABIT AN8 32X • Placă grafică: 2xEVGA e-GeForce 7900GTX • Memorie: 4x512MB Crucial Ballistix DDR400 • Harddisk: 4x250GB Seagate SATA-300 (2xRAID0) • Unitate optică: DVD Writer LG GSA-4167B • Sursă: Tagan 580W • Carcasă: APlus X-BLADE Cooler procesor: Cooler Master Susurro • Porturi: 10xUSB, Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF, cititor memorii 9-in1 • Extra: 2x120cm ventilatoare de sistem Arctic Cooling, front-panel Aerocool Coolwatch

Teste

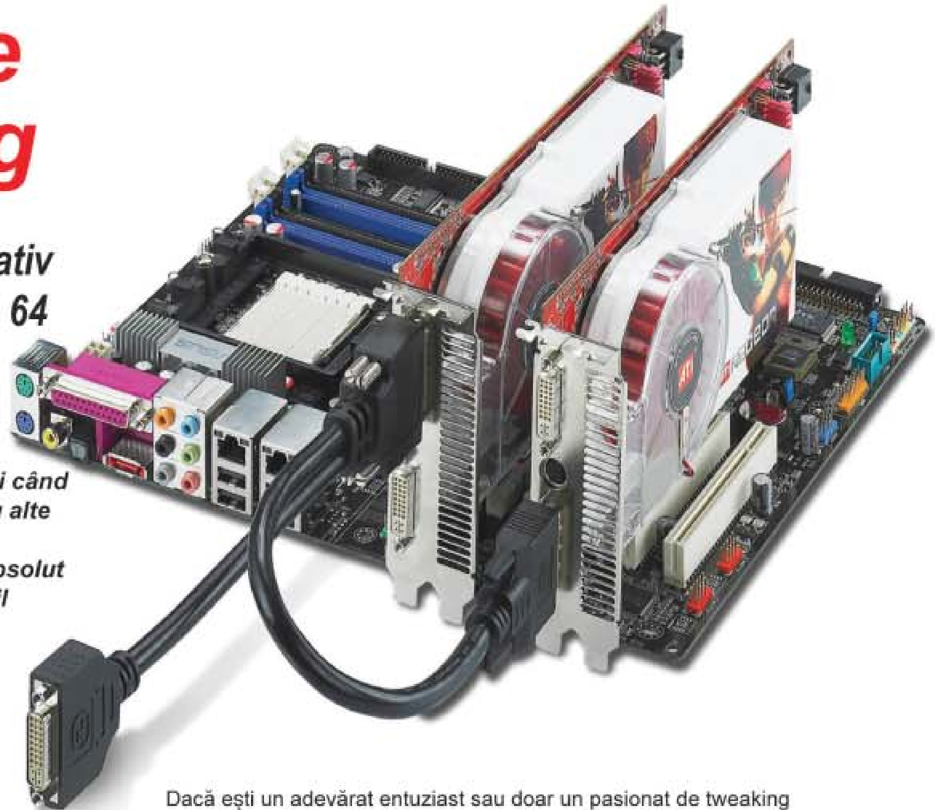
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	69	PCMark05	5809
HL2 1600x1200 4X/8X	97.72	SiSoftSandra 2005 Memory	3863MB/s
Quake 4 1600x1200 4X/8X	97.2	SiSoftSandra 2005 HDD	103MB/s
DOOM3 1600x1200 4X/8X	110.3	Comprimare audio	6'48"
3DMark05	11870	Comprimare video	8'58"
3DMark06	7759	Arhivare WinACE	26"

Performanţe — 9.3

Performanţă: 9.6 | Dotări: 9.2 | Asamblare: 9.0

Născută pentru Pasionații de Overclocking

Caracteristica „Intelligent Overclocking" Mărește Semnificativ Performanța Puternicului Athlon 64 FX/X2 și Platformei CrossFire Xpress 3200



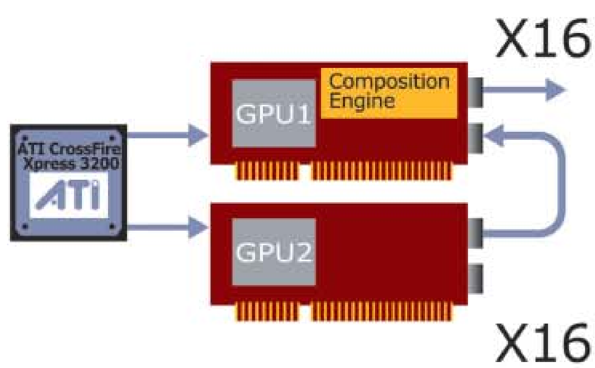
Resursele sistemului se pot epuiza rapid atunci când sunt rulate aplicații precum jocuri 3D, filme sau alte operații grafice (împreună cu penalizarea de performanță pentru memorie). De aceea este absolut necesar să avem la dispoziție un sistem capabil să fie setat pentru o performanță superioară. Și lucrul cel mai important, pasionatilor de overclocking le va face multă plăcere să realizeze astfel de operatii.

Placa de bază ASUS A8R32-MVP Deluxe este special realizată pentru acest scop. Cu suport pentru procesoarele Athlon 64 FX și X2, și în combinație cu chipsetul CrossFire Xpress 3200 caracteristica Intelligent Overclocking este capabilă să crească performanța cu 60% si 35% în Hyper Transport și PCI Express. Această creștere de performanță este visul devenit realitate al pasionaților de overclocking.

Dacă ești un adevărat entuziast sau doar un pasionat de tweaking care încearcă să obțină cea mai bună performanță de care este capabil sistemul, atunci cu siguranță vei alege ASUS A8R32-MVP Deluxe. Cu specificații tehnice de ultimă generație și setări detaliate de overclocking cu scopul de a duce performanța dincolo de stratosferă, placa de bază A8R32-MVP Deluxe este născută pentru pasionații de overclocking.

Tweaking flexibil și precis pentru un control total

Placa de bază A8R32-MVP Deluxe a fost concepută cu gândul la comunitatea de entuziaști. Ea oferă modalități pentru creșterea performanței, milimetru cu milimetru și pas cu pas pentru a obține maximul posibil de la procesor, memorie și system bus.



1 Voltajul pentru DIMM-uri se poate regla în 12 trepte, iar astfel se poate seta cu exactitate cantitatea potrivită de curent destinată memoriilor

2 Placa de bază îți permite să reglezi voltajul procesorului în pași de 0.025 pentru a afla exact de câtă putere este nevoie

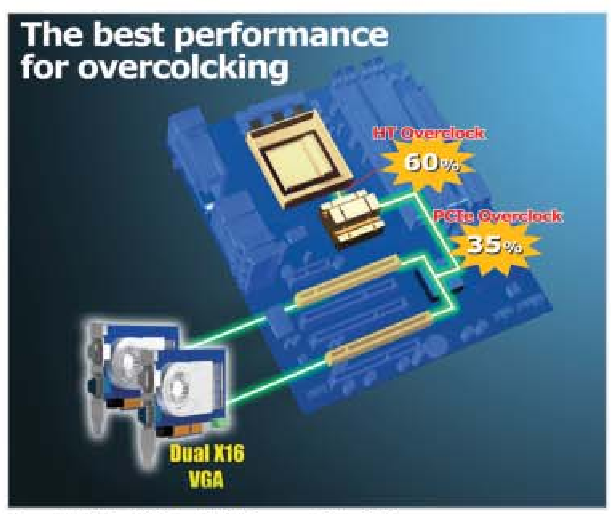
3 Și nu în ultimul rând Stepless Frequency Selection (SFS) îți permite să selectezi valoarea pentru FSB (de la 200MHz la 400MHz) și PCI Express (de la 100MHz la 150MHz) în pași de 1MHz.

PEG Link Mode – Mărește performanța GPU

Cea mai recentă tehnologie îți permite să mărește performanța GPU și a memoriei plăcii video direct din BIOS într-un mod similar cu setarea frecvenței memoriei RAM și a FSB-ului. Această tehnologie oferă o calitate video excelentă în aplicațiile DX8 și DX9, în timp ce sistemul este stabil în rapidele operații grafice.

Tehnologia ATI CrossFire

ATI CrossFire mărește atât calitatea video cât și viteza de randare, astfel eliminându-se necesitatea de a reduce rezoluția pentru obținerea unei imagini de calitate. CrossFire oferă setările ridicate pe care le doreai pentru antialiasing, anisotropic filtering, shading și texture. Setează configurația video dorită, experimentează cu setările avansate pentru 3D și verifică real-time randarea 3D cu ajutorul preview-ului din ATI Catalyst Control Center. Astfel poți obține un sistem CrossFire după regulile tale.



Overclock HT by 60% and PCI Express x16 by 35%

MSI
Megabook S270B







MSI oferă puterea de procesare a chip-urilor AMD Turion 64 prin intermediul unui ultra-portabil, Megabook S270B.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Platforma se remarcă prin procesorul cu consum redus Turion 64 MT32 tactat la 1.8GHz, iar prin intermediul lui, notebook-ul dispune de capacitate de procesare pe 64 de biți, pe care tehnologia Centrino încă nu o oferă. Acesta este acompaniat de chipset-ul ATI Radeon Xpress 200 care oferă grafică integrată și de un modul de memorie de 512MB DDR400.

PERFORMANȚE

Grație chip-ului grafic Radeon, Megbook S270B oferă o imagine de calitate pe ecranul de 12.1” care se prezintă în format wide. Chiar dacă dispune de un procesor ce face parte dintr-o categorie cu consum redus, acest aspect nu afectează performanțele notebook-ului care se situează la înălțimea modelelor bazate pe procesoare Intel.

PORTABILITATE

Portabilitatea reprezintă punctul forte al lui S270B, plusând la ambele capitole ale aceste categorii. Pe de-o parte, autonomia este una de invidiat, cu o medie ce depășește trei ore de funcționare în condițiile unui acumulator de capacitate medie, 4400mAh. Al doilea aspect unde notebook-ul se evidențiază este reprezentat de greutate. Cele 1.9kg, dar și dimensiunile reduse, îl recomandă ca un partener ideal în calătorii.

CONCLUZIE

MSI Megabook S270S e o soluție ideală pentru cei ce sunt în cautarea unui computer cu adevărat portabil.

Preț	Garanție	Contact
3809 Lei	24 luni	Skin Media
3767 Lei	24 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Procesor: AMD Turion 64 MT32 1.8GHz • Memorie RAM: 512MB DDR400 • Display: 12.1” WXGA 1280x800 • HDD: 80GB ATA100 • Unitate optică: DVD Writer Dual Layer • Conectori: 3xUSB / Firewire RJ-45, RJ-11, D-Sub, PCMCIA Type II, Line-out, MIC • Extra: Cititor memorii SD/MMC/MS/MS Pro, Bluetooth, WLAN 802.11 b/g • Dimensiuni: 303x225x28mm • Greutate: 1.9kg

Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	170’	PCMark05	1971
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	200’	PCMark05 CPU	2596
BAPCO MobileMark 2005 Reader	209’	PCMark05 Memory	2670
SiSoft Sandra 2005 Memory	2780MB/s	PCMark05 Graphics	802
SiSoft Sandra 2005 HDD	28MB/s	PCMark05 HDD	3347

Performanțe

Autonomie: 9.8 | Dotări: 9.0 | Performanță: 8.7 | **9.4**

BenQ
Joybook S53-710







Joybook S53-710 face parte dintr-o clasă de notebook-uri a BenQ care pune accentul în primul rând pe dimensiuni, apoi pe dotări, dar și pe design.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Portabilul are la bază tehnologia Intel Centrino, motorizată în acest caz de un procesor cu nucleu Dothan tactat la 1.86GHz, modelul Pentium M 750. Mai rar întâlnim la notebook-uri memoria rulând în dual channel, iar BenQ a decis utilizarea a două module de 256MB, marca Samsung, în schimbul unuia singur de 512MB. Dimensiunile carcasei sunt reduse, corespunzătoare ecranului de 13” în format wide.

PERFORMANȚE

Folosit într-un mediu office/multimedia S53-710 se descurcă de minune datorită frecvențelor procesorului și memoriilor. Imaginea afișată este una de calitate grație încorporării tehnologiei DBEF (Display Brilliance Enhancement Film), însă unghiurile de vizibilitate ale ecranului nu sunt printre cele mai largi.

PORTABILITATE

Autonomia se situează la un nivel acceptabil, cu o medie de funcționare de aproximativ două ore, ce are ca principal vinovat acumulatorul de 4.4Ah alcătuit din șase celule. Capitolul portabilitate este salvat în schimb de greutate, situată în jurul a 1.9kg.

CONCLUZIE

Joybook S53-710 este util persoanelor care efectuează scurte deplasări, iar în rest își desfășoară activitatea pe un birou aglomerat, unde notebook-ul își va găsi cu siguranță un loc grație dimensiunilor reduse.

Preț	Garanție	Contact
4099 Lei	12 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

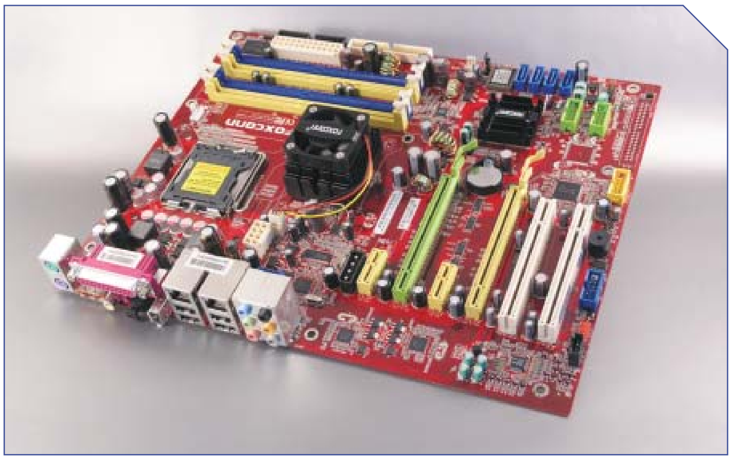
Procesor: Intel Pentium M 750 1.86GHz • Memorie RAM: 2x256MB DDR2-533 • Display: 13” WXGA 1280x768 • HDD: 80GB ATA100 • Unitate optică: DVD Multi Recorder • Conectori: 2xUSB, 1xFirewire, RJ-45, RJ-11, D-Sub, PCMCIA, Line-out, MIC • Extra: IR, cititor memorii SD, MMC, MS, MS Pro, Port Replicator Dimensiuni: 324x227x25mm • Greutate: 1.9kg

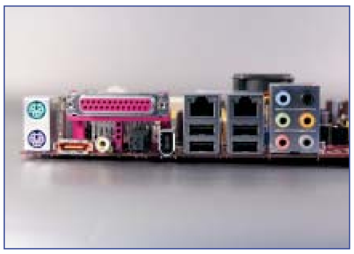
Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	110’	PCMark05	2046
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	126’	PCMark05 CPU	3011
BAPCO MobileMark 2005 Reader	138’	PCMark05 Memory	2090
SiSoft Sandra 2005 Memory	2946MB/s	PCMark05 Graphics	832
SiSoft Sandra 2005 HDD	28MB/s	PCMark05 HDD	3309

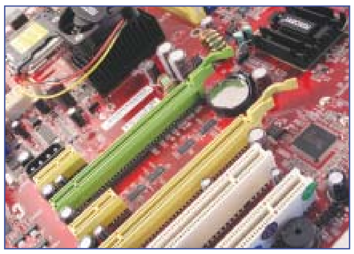
Performanțe

Autonomie: 8.1 | Dotări: 8.8 | Performanță: 8.8 | **8.4**

Foxconn
975X7AA-8EKRS2







Cu o mică întârziere Foxconn lansează placa de bază compatibilă LGA775 care utilizează chipset-ul Intel 975X/ICH7R.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Aspectul plăcii este unul îngrijit, conectorii fiind amplasaţi ergonomic facilitând astfel instalarea uşoară a componentelor. Compania lansează prin intermediul acestui produs tehnologia Fox One capabilă de a monitoriza diverse tensiuni de alimentare şi temperaturi, şi de a interveni asupra parametrilor de funcţionare ai unor componente ale PC-ului în vederea overclocking-ului acestora. Placa oferă două porturi PCI-Express x16 în vederea realizării unei configuraţii CrossFire, doi conectori Gigabit LAN precum şi tehnologia SATA-300. Pe pasajul de alimentare al procesorului se observă prezenţa a 10 condesatori electrolitici de calitate superioară ce ajută procesul de overclocking.

PERFORMANŢE

Ca nivel general al performanţelor 975X7AA se încadrează deasupra celorlalte produse bazate pe acelaşi chipset testate în XtremPC 74. Ca aspecte pozitive putem numi nivelul de zgomot redus pe care îl face ventilatorul de pe northbridge, dar şi cantitatea de căldură degajată de radiatoare, mult mai mică decât cea a plăcilor bazate pe nForce4. Cu ajutorul opţiunilor de overclocking prezente în BIOS am reuşit depăşirea barierei de 300MHz a FSB-ului, utilizând un procesor Pentium 4 EE 3.73.

CONCLUZIE

Foxconn 975X7AA se prezintă ca o platformă stabilă chiar şi în condiţii de overclocking.

Preţ	Garanţie	Contact
710 Lei	36 luni	Partenerii Foxconn

Detalii tehnice

Socket: LGA775 • Chipset: Intel 975x + ICH7R • FSB: 1066MHz • Sloturi: 2xPCI-Express x16, 2xPCI, 2xPCI-Express x1 • Memorie / Capacitate: DDR2-667 / 8GB • Conectori: 6xUSB, 3xFirewire, 2xGigabit, LAN, S/PDIF • ATA: 5xSATA , 1xe-SATA, 1xATA133

Overclocking

FSB / Multiplicator: 200-600MHz / Da • V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

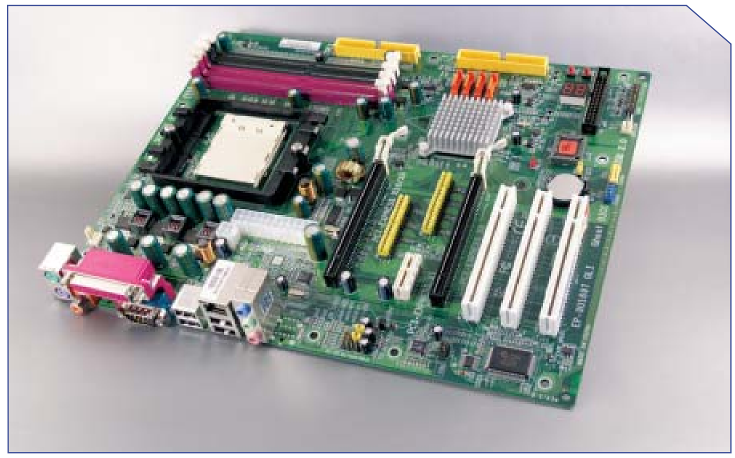
Teste NonSLI

FarCry 640x480	231.89	PCMark05	5101
DOOM 3 640x480	116.5	PCMark05 CPU	4907
Half Life 2 640x480	150.77	PCMark05 HDD	4123
Commanche 4 640x480	69.66	SiSoftSandra 2005 Mem MB/s	5031
3DMark2001SE	27391	Arhivare WinACE	360”

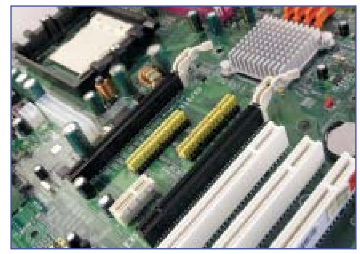
Performanţe

Jocuri: 4.04 Sintetice: 4.24 Dotări: 0.75 **9.03**

EPoX
9U1697 GLI







EPoX U91697 GLI reprezintă o soluţie mainstream single-chip bazată pe ULi 1967.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Este cunoscut faptul că acest chipset oferă suport pentru tehnologia SLI prin instalarea unui patch, cu toate că NVIDIA nu este de acord cu această tactică. Modelul primit la redacţie dispune doar de un radiator amplasat peste chipset, ce reuşeşte să facă faţă şi în condiţii de overclocking, existând însă şi versiuni ale plăcii răcite activ. Pe PCB se regăsesc cei doi digiţi indicatori de stare, semn distinciv pentru plăcile de bază EPoX. De asemenea, placa dispune de o nouă tehnologie, Ghost BIOS, care permite rescrierea BIOS-ului de pe CD sau floppy în cazul în care acesta, din diferite motive, s-a defectat logic.

PERFORMANŢE

Activarea modului SLI se face prin mutarea unui set de jumperi, instalarea patch-ului corespunzător şi utilizarea unei versiuni de drivere Forceware ceva mai vechi. Am efectuat teste atât în mod SLI cât şi normal cu acceleratoare GeForce 6800GT, performanţele plăcii nedezamăgind. 9U1697 GLI se remarcă şi la capitolul overclocking, BIOS-ul fiind garnisit cu astfel de opţiuni. Cu ajutorul lor am reuşit să creştem frecvenţa HTT la 250MHz şi să rulăm testele în condiţii de stabilitate, ajutaţi fiind de scăderea multiplicatorului procesorului, a cărui frecvenţă a devenit 2250MHz.

CONCLUZIE

EPoX 9U1697 GLI reprezintă o alternativă performantă la avalanşa de produse bazate pe chipset-ul NVIDIA nForce4.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii EPoX

Detalii tehnice

Socket: 939 • Chipset: ULi M1697 • HT: 1000MHz • Sloturi: 2xPCI-Express x16, 2xPCI-Express x1, 3xPCI Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB • Conectori: 4xUSB, 10/100 LAN, S/PDIF (RCA) • ATA: 4xSATA / 2xATA133 • Extra: Ghost BIOS, Post Code

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-400MHz / Da • V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

Teste NonSLI/SLI

DOOM 3 640x480	93.9/100.8	Conversie WAV-MP3	30”
Half Life 2 640x480	95.43/95.11	Arhivare WinACE	359”
3DMark2001SE	21140/22007	PCMark05 CPU	3187
Comanche 4 640x480	67.89/68.11	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5796
UT 2004 640x480	97.28/97.01	PCMark05 Disk	3901

Performanţe

Jocuri: 8.83 Sintetice: 4.39 Dotări: 0.51 **13.73**

Nexus
Breeze 500





Modelul Breeze 500 al producătorul olandez NEXUS este adresat în special utilizatorilor pretențioși, care sunt în căutarea unei carcase ce pune accentul pe silențiozitate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Panoul frontal permite accesul la patru lăcașuri de 5.25" și două de 3.5" și beneficiază în partea de jos de o mică trapă în spatele căreia se ascund un port USB2.0, unul Firewire (IEEE 1394) și doi conectori audio (ieșire stereo și intrare pentru microfon). Panourile laterale atrag atenția într-un mod plăcut datorită aspectului ce aduce a aluminiu masiv și formei ușor curbate. La prima deschidere a carcasei am remarcat cum aproape tot interiorul lui Breeze 500 este căptușit cu un material fonoabsorbant. Sursa din dotare, Nexus NX-5000, compatibilă cu standardul ATX v2.01, beneficiază de o construcție de tip Dual-Rail și totalizează o putere de 500W, fiind capabilă să livreze în total 31A pentru ambele linii +12V. O altă dotare interesantă a carcasei o constituie cei patru stabilizatori ajustabili pentru securizarea plăcilor de extensie montate în sloturile PCI / PCI-Express.

CONCLUZIE

Nexus Breeze 500 este o carcasă reușită și reprezintă o alegere bună, în special pentru utilizatorii care doresc o soluție completă, pregătită să fie inclusă într-un sistem silențios și performant.

Preț	Garanție	Contact
684 Lei	12 luni	Best Computers / Diverta
684 Lei	12 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Putere sursă: 500W • Ventilatoare / lăcașuri: 120mm / 1
Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe / interne: 2 / 4
Conectori frontali: 1xUSB, 1xFirewire, 2xAudio • Geam lateral: Nu • Extra: noise damping, securizatori plăci de extensie

Performanțe — 9.0

Construcție: 8.8 | Dotări: 9.2

Packard Bell
Store and Play





Packard Bell Store & Play este un echipament de stocare extern bazat pe un harddisk de 80GB de 2.5", care oferă posibilitatea de a reda muzică, filme și fotografii în format digital.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sub o carcasă de mici dimensiuni ce cântărește doar 285 de grame se ascund facilități de redare a secvențelor video MPEG-1 și MPEG-4, a fișierelor audio în format MP3 sau WMA și a pozelor în format JPEG și BMP. Conectarea cu calculatorul se realizează prin intermediul portului USB iar cu televizorul sau alt tip de ecran prin conectori RCA, în pachet fiind livrat și un adaptor RCA-EuroSCART. Store & Play este dotat și cu un cititor de memorii externe compatibil MMC, SM, SD, MS și CF ce suportă funcția hot-plug.

PERFORMANȚE

Ascultarea melodiilor se face prin intermediul unui browser prin care se poate naviga cu ajutorul tastelor direcționale iar sunetul poate fi ajustat după preferință prin intermediul unui egalizator. Datorită unui mod de afișare de tip "thumbnail" atât navigarea printre fotografii, cât și printre filme se realizează rapid și plăcut.

CONCLUZIE

Packard Bell Store & Play reprezintă o soluție atractivă pentru cei care doresc să beneficieze de o parte din funcționalitățile unui Home Theater PC, dar la un preț mult mai mic.

Preț	Garanție	Contact
852 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Capacitate: 80GB • Tipuri fișiere suportate: MPEG-1, MPEG-4, MP3, WMA, JPEG, BMP • Cititor de memorii externe: CF, SM, MS, MMC, SD • Compatibilitate: Windows 98SE, ME, 2000, XP
Tip harddisk: 2.5"

Performanțe — 9.1

Performanță: 8.9 | Dotări: 9.3

Compro
VideoMate U880





Compro VideoMate U880 este un tuner TV analog cu dimensiuni reduse care se conectează la un PC prin intermediul unui port USB 2.0.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Marele avantaj al acestui produs sunt dimensiunile reduse: 90x26x11mm. Acest avantaj este pierdut rapid deoarece VideoMate U880 nu dispune de o telecomandă și nu are integrat un modul radio FM. Semnalul audio este transmis direct pe cablul USB care de altfel ajută și la alimentarea sa. Pentru a funcționa corect VideoMate U880 are nevoie de un sistem echipat cu un procesor la 2.4GHz, minimum 256MB de RAM și un port USB 2.0.

PERFORMANȚE

Tunerul oferă suport pentru toate standardele TV cunoscute (PAL, SECAM și NTSC), deci poate fi folosit împreună cu un laptop peste tot în lume. Rezoluția maximă este de 720x576 pentru PAL și de 720x480 pentru NTSC. Calitatea imaginii este mulțumitoare având în vedere dimensiunile sale.

CONCLUZIE

Tunerul face echipă foarte bună cu un laptop și este un bun necesar persoanelor active care nu se pot împăca cu gândul că au lăsat acasă televizorul. Acesta nu iese în evidență prin dotări și nu oferă foarte multe setări în meniul de configurare.

Preț	Garanție	Contact
192 Lei	24 luni	RPG Distribution

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 • Standarde suportate: PAL, SECAM, NTSC
Video In: Composite • Time-shifting: Da • Format înregistrare: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 • Telecomandă: Nu Alimentare USB: Da • Modul radio FM: Nu • Dimensiune: 90x26x11mm
Greutate: 40g

Performanțe — 71.4

Calitate imagine: 72 | Dotări: 40

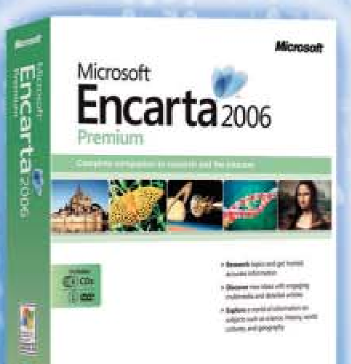
UMFLĂ POTUL!

TREND IMPORT-EXPORT



NOTEBOOK LENOVO 3000 C100

Intel® Celeron® M Processor 370, 1.50GHz
HDD SATA 40GB, 256MB RAM, DVD-ROM Combo
Ecran 15" 1024 x 768





Multifuncțional HP OfficeJet 5610 AiO

- viteză imprimare/copiere: 20ppm alb-negru, 13ppm color
- scaner color 1200 x 2400 dpi, 48 bit color
- ADF pentru 25 coli, sticlă pentru obiecte groase
- soft de recunoaștere a caracterelor (dicționar pentru limba română inclus)
- fax rapid 3 sec/pag independent de calculator
- panou frontal și ecran LCD text în limba română

Microsoft Encarta 2006

Conține peste 68.000 de articole,
peste 25.000 de poze,
peste 300 de filme și animații



Linksys Cordless Internet Telephony Kit CIT200

Convorbiri realizate prin Skype
Recepție semnal 300m exterior, 50m interior
Baterie 120 ore standby/10 ore convorbire

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
TREND IMPORT-EXPORT
(distribuitor HP, Lenovo, Linksys, Microsoft)
www.trend.ro

Termenul limită al concursului este 7 iulie 2006 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 79 **XtremPC**.

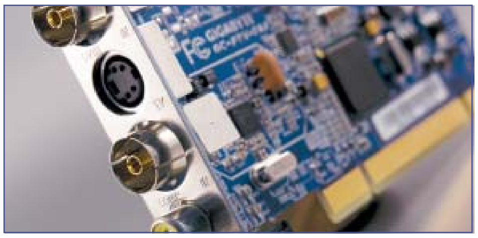
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Gigabyte
GC-PTV-TAF





Gigabyte GC-PTV-TAF este un tuner TV hibrid ce permite recepția programelor TV în format analog, dar și digital.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Având la bază un chip Philips SAA7131E, modelul GC-PTV-TAF stă foarte bine din punctul de vedere al dotărilor. Aici putem enumera modulul radio FM, telecomanda de mari dimensiuni, dar ergonomică și bine construită, precum și cele două antene pentru recepția semnalului radio și video digital. Pe tunerul în sine se găsesc doar intrări, transmisia semnalului audio către placa de sunet realizându-se digital.

PERFORMANȚE

Din păcate, partea de recepție digitală nu a putut fi testată pentru că în România nu există posturi TV care emit DVB-T. Calitatea imaginii pentru semnalul analog este bună, iar același lucru putem spune și despre recepția posturilor radio FM. Aplicația PowerCinema ce completează funcționalitatea tunerului este controlabilă în totalitate prin intermediul telecomenzii.

CONCLUZIE

Gigabyte GC-PTV-TAF este un TV tuner ce trebuie luat în calcul dacă doriți să realizați în viitor un sistem Media Center. Din păcate, acesta va putea fi exploatat la adevărata sa valoare numai după ce vom recepționa posturi TV în format DVB-T.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Gigabyte

Detalii tehnice

Chipset: Philips 8275A · Interfață: PCI · Standarde analog: PAL, SECAM, NTSC · Standarde digital: DVB-T · Modul radio FM: Da Time-shifting: Da · Telecomandă: Da Teletext: Da · Sunet: Stereo · Altele: Antenă pentru recepție digitală, antenă FM

Performanțe — **86.4**

Calitate imagine: 88 Dotări: 83

LOGITECH
Harmony 525





Din gama de telecomenzi universale Logitech Harmony am ales modelul 525, un produs ceva mai accesibil ca preț.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru reducerea costului s-au ales utilizarea unui ecran monocrom în schimbul celui cu 64.000 de culori și alimentarea de la patru baterii AAA în locul unui acumulator. Toate acesta însă nu afectează funcționarea telecomenzii.

PERFORMANȚE

Configurarea lui Harmony 525 se realizează rapid în cinci pași prin intermediul unei aplicații care se conectează la serverele Logitech pentru update al firmware-ului și descărcarea setărilor corespunzătoare echipamentelor ce se doresc a fi controlate. Întâi este necesară crearea unui cont de utilizator, după care aplicația va verifica versiunea de firmware și o va actualiza dacă este cazul. Urmează o serie de etape ce trebuie parcurse în care se aleg tipul și dispozitivele ce vor fi controlate, iar la final aplicația încarcă setările în telecomandă. Echipamentele care pot fi controlate sunt dintre cele mai diverse: televizoare, playere DVD sau sisteme audio, alese dintr-o bază de date ce cuprinde peste 2500 de producători.

CONCLUZIE

Harmony 525 poate reprezenta o soluție pentru cei care dețin într-o cameră multe echipamente ce pot fi controlate de la distanță.

Preț	Garanție	Contact
235 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață conectare PC: USB · Alimentare: 4 baterii AAA Număr echipamente ce pot fi controlate: 15 · Număr de butoane: 50 · Ecran: Monocrom · Backlight: albastru

Performanțe — **8.8**

Performanță: 9 Ergonomie: 8.5

BenQ
DW1655





BenQ DW1655 nu a sosit la timp pentru a prinde testul comparativ de luna trecută, însă aceasta nu ne împiedică să îl prezentăm, mai ales că este o unitate cu un nivel al dotărilor ridicat.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Unitatea suportă tehnologii precum LightScribe (în pachet fiind inclus și un mediu compatibil) sau SolidBurn, ce oferă posibilitatea de a inscripționa discurile DVD+/-R 4x la viteză de 8x, fără a compromite calitatea înregistrării. Pachetul mai conține manualul și un CD cu software ce include, printre altele, Nero Express 6.6.0.14, InCD 4.3.12.0 și aplicația corespunzătoare tehnnologiei LightScribe.

PERFORMANȚE

Citirea CD-ului s-a efectuat cu mici probleme, la mijlocul și spre finalul discului unitatea reducând viteza. În schimb, citirea DVD-ului s-a efectuat perfect, fără întreruperi și la o viteză apropiată de cea maximă teoretică. Deși la celelalte capitole a punctat bine, scrierea DVD-ului a realizat-o destul de lent, fapt ce a amplasat unitatea la mijlocul clasamentului. La scrierea CD-ul s-a descurcat remarcabil, reușind să ardă 699MB în mai puțin de 3 minute.

CONCLUZIE

BenQ DW1655 oferă per ansamblu performanțe bune, precum și tehnologia LightScribe.

Preț	Garanție	Contact
178 Lei	24 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Tip unitate: Internă · Buffer: 2MB · Citire CD/DVD/DVD-RAM: 48x/32x/- · Scriere CD/CDRW: 48x/32x · Scriere DVD+R/RW: 16x/8x · Scriere DVD-R/RW: 16x/8x · Scriere DVD+/-DL: 8x/4x Scriere DVD-RAM: N/A · Timp scriere CD: 2’ 57” · Timp scriere DVD+R: 7’ 29”

Performanțe — **83.98**

Notă CD: 95.01 Notă DVD: 79.25

HiTi
Photo Printer 631





HiTi Photo Printer 631PS este o imprimantă foto ce utilizează tehnologia dye-sublimation ca metodă de tipărire a pozelor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

HiTi 631PS este dotată cu un cititor de carduri 7-in-1 şi o telecomandă cu fir pe care sunt amplasat un ecran LCD de mici dimensiuni şi butoanele de control. Dimensiunea maximă a unei fotografii este de 10x15.2cm, iar pentru conectarea la un PC trebuie utilizat cablul USB din dotare. Meniul OSD, deşi bine gândit, este nefuncţional, imprimanta având nevoie de un timp îndelungat pentru îndeplinirea diverselor sarcini.

PERFORMANŢE

Pentru imprimarea unei fotografii după procedura utilizată la testul din XtremPC 72 au fost necesare 149 de secunde, din care 131 de secunde efectiv pentru tipărirea fotografiei. Deşi pozele sunt rezistente la umiditate, calitatea acestora nu se ridică la nivelul altor imprimante bazate pe aceeaşi tehnologie. După modificarea manuală a parametrilor de imprimare am reuşit să tipărim o fotografie a cărei calitate a fost ceva mai bună.

CONCLUZIE

HiTi Photo Printer 631PS este o imprimantă al cărei singur avantaj îl reprezintă costul redus per fotografie.

Preţ	Garanţie	Contact
233 Lei	12 luni	DOLEX PRO GROUP

Detalii tehnice

Metodă printare: Dye-sublimation • Rezoluţie foto: 300x300dpi Format maxim hârtie: 101.6x152.4mm • Autonomie ribon: 50 poze • Card readers: 7-in-1 • Dimensiuni: 218x210x140mm Capacitate tavă: 25 foi • Greutate: 3.8Kg • Conectare la PC: USB • Ecran LCD: 4cm • Telecomandă: Cu fir • Timp imprimare fotografie de test: 149”

Performanţe

Calitate foto: 7 Viteză: 5.5 Dotări: 8

6.88

Sapphire
Radeon X1600 Pro





Sapphire vine în ajutorul celor care încă deţin sisteme cu interfaţă grafică AGP cu un produs adresat clasei mainstream.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cum bine probabil v-aţi dat seama şi din titlu, la baza plăcii stă chip-ul Radeon X1600Pro, dar producătorul a dotat placa cu 512MB. Frecvenţele de funcţionare sunt cele standard, 500MHz pentru nucleu şi 400MHz pentru memorii (DDR-800). Acestea din urmă sunt produse de Hynix şi au timpul de acces de 2.5ns, ceea ce înseamnă că nu se pretează unui împătimit al overclocking-ului.

PERFORMANŢE

Am supus placa condiţiilor de testare din XtremPC 76 pe o platformă Intel cu procesor Pentium 4 3.2GHz. Rezultatele, precum scorul de 3507 puncte în 3DMark05, încadrează placă între zona mainstream şi cea entry level.

CONCLUZIE

Produsul se dovedeşte a le fi util celor care doresc o placă grafică de ultimă generaţie, dar nu vor să facă investiţii prea mari într-o platformă apusă.

Preţ	Garanţie	Contact
515 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1600 Pro • Memorie: 512MB • Frecvenţă chipset/memorie: 500MHz / 800MHz • Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: D-Sub, DVI, S-Video

Teste

Far Cry 1280	50.27	F.E.A.R. 1280	28
Far Cry 1600	36.91	F.E.A.R. 1600	19
Far Cry 1280 4X/8X	30.91	F.E.A.R. 1280 4X/8X	17
Far Cry 1600 4X/8X	18.67	F.E.A.R. 1600 4X/8X	10
HL2 1280	35.35	DOOM 3 1280	28.5
HL2 1600	30.12	DOOM 3 1600	22.2
HL2 1280 4X/8X	22.11	DOOM 3 1280 4X/8X	18.1
HL2 1600 4X/8X	20.54	DOOM 3 1600 4X/8X	12.3
AquaMark3	47549	3DMark05	3507

Performanţe

Jocuri: 1.86 Sintetice: 0.41 Dotări: 0.09

2.36

TRENDnet
ClearSky Bluetooth VoIP





Pentru persoanele care utilizează în mod frecvent serviciul Skype, produsul TRENDnet oferă un telefon cu conectare Bluetooth care permite utilizarea acestuia în condiţii optime.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Kitul oferă un adaptor Bluetooth, un cablu USB care asigură încărcarea acumulatorilor şi telefonul propriu-zis. Acesta este uşor şi are dimensiuni care asigură comoditate în utilizare. Pe lângă funcţia efectivă de terminal audio, telefonul permite ajustarea volumului, schimbarea statusului online, afişarea sau apelarea numerelor din agenda Skype. Afişajul este de tip LCD, permiţând vizualizarea rapidă a stării serviciului Skype. Adaptorul Bluetooth este de mici dimensiuni şi poate fi folosit pentru conectarea oricărui alt echipament care foloseşte acest standard.

PERFORMANŢE

Instalarea terminalului este simplă, dar consumatoare de timp, necesitând instalarea driverelor pentru adaptorul USB, scanarea terminalului Bluetooth şi instalarea aplicaţiei Skype. Calitatea audiţiei este excelentă, în timp ce conectarea Bluetooth este de bună calitate, pemiţând deplasarea la distanţe de peste 10 metri faţă de computer.

CONCLUZIE

Echipamentul TRENDnet reprezintă o alternativă demnă de luat în calcul pentru cei care utilizează servicii de VoIP folosind conexiunea la Internet.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Conectare: Bluetooth · Alimentare: USB · Afişj: 96x64 pixeli
Acumulator: Li-ion, 3.6V, 700mAh · Autonomie: 6h · Greutate: 100g

Performanţe

Performanţă: 9 Facilităţi: 9

9.0

XFX
GeForce 7600GS XE





Un producător care a luat amploare în ultimul timp la noi în ţară este XFX, prezent în cadrul acestei secţiuni cu un produs al gamei mainstream bazat pe GeForce 7600GS.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Terminaţia XE din nume reprezintă de fapt Xtreme Edition şi indică o creştere a frecvenţelor de funcţionare cu 100MHz faţă de cele standard pentru cele două componente, memoria şi GPU-ul. Chiar şi aşa, XFX a decis să instaleze un sistem de răcire pasiv format dintr-un radiator ce acoperă aproape jumătate din PCB.

PERFORMANŢE

Scorul final amplasează placa la mijlocul clasei mainstream între produsele bazate pe GeForce 7600GT şi 7600GS standard. Scoruri bune a obţinut în jocuri la rezoluţii superioare, dar unde nu au fost activate funcţia antialiasing şi filtrarea anisotropică.

CONCLUZIE

Placa a afişat un nivel al performanţelor ieşit din comun pentru acest tip de GPU.

Preţ	Garanţie	Contact
473 Lei	12 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Chipset: GeForce 7600GS · Memorie: 256MB · Frecvenţă chipset/memorie: 500MHz / 900MHz · Interfaţă: PCI-Express x16 · Bus memorie: 128biţi · Conectori: 2xDVI, S-Video

Teste

Far Cry 1280	81.48	F.E.A.R. 1280	44.00
Far Cry 1600	62.33	F.E.A.R. 1600	36.00
Far Cry 1280 4X/8X	40.01	F.E.A.R. 1280 4X/8X	28.00
Far Cry 1600 4X/8X	31.46	F.E.A.R. 1600 4X/8X	23.00
HL2 1280	65.17	DOOM 3 1280	72.40
HL2 1600	56.82	DOOM 3 1600	58.30
HL2 1280 4X/8X	47.13	DOOM 3 1280 4X/8X	40.20
HL2 1600 4X/8X	37.21	DOOM 3 1600 4X/8X	28.90
AquaMark3	68232	3DMark05	4725

Performanţe

Jocuri: 3.49 Sintetice: 0.58 Dotări: 0.10

4.17

Saitek
Eclipse Keyboard





Saitek vine cu o soluţie interesantă în ceea ce priveşte aspectul acestei tastaturi cu iluminare internă, ea putând fi folosită atât la birou, cât şi acasă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primul lucru care se remarcă la această tastatură este iluminarea albastră, vizibilă chiar şi ziua, a cărei intensitate poate fi modificată în trei trepte. Conectarea la calculator se face doar prin portul USB, în pachet nefiind inclus un adaptor pentru PS2. Un alt element de remarcat este palmrest-ul detaşabil şi ajustabil în trei poziţii, care oferă un plus de ergonomie.

PERFORMANŢE

Tastele sunt precise şi oferă o senzaţie plăcută la apăsare, utilizarea lor fiind relativ silenţioasă. Layout-ul clasic şi designul simplu vor fi apreciate de utilizatorii conservatori, dar jucătorii împătimiţi ar putea simţi lipsa unor butoane programabile. Nu sunt necesare drivere pentru instalarea tastaturii, aceasta fiind recunoscută automat de către sistemul de operare. Tehnologia de proiectare TrueVu asigură o iluminare estetică atât a tastelor, cât şi a spaţiului dintre ele.

CONCLUZIE

Saitek Eclipse Keyboard reprezintă o investiţie bună pentru entuziaşti, dar facilităţile oferite vin la un preţ nu tocmai modest.

Preţ	Garanţie	Contact
155 Lei	12 luni	Best Computers / Diverta
155 Lei	12 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Interfaţă: USB2.0 · Restpad: Da · Taste programabile: Nu
Iluminare internă: LED-uri albastre · Extra: Control volum, intensitate iluminare

Performanţe

Performanţă: 8.5 Dotări: 8

8.3

Plextor
PX-SP08U





Plextor, celebri pentru unitățile optice de inscripționare, produc și echipamente de stocare portabile.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul de față utilizează interfața USB2.0, cea Firewire fiind neglijată, pentru a conecta un echipament de 80GB. Practic, acesta este format dintr-o cutie de mici dimensiuni în care sunt înghesuite un harddisk Samsung de 80GB și o interfață IDE-USB. HDD-ul se prezintă în format 2.5" (cele folosite în notebook-uri) ce facilitează astfel transportul, dar având ca o caracteristică rezistența crescută la șocuri. Plextor pune accent pe acest aspect și adaugă pe marginea cutiei o bandă din cauciuc care reduce vibrațiile, dar și fixează echipamentul pe suprafața pe care este așezat.

PERFORMANȚE

Dispozitivul nu necesită drivere pentru Windows 2000/XP, fiind compatibil și cu sistemele Apple ce utilizează MAC OS X. Ratele de transfer se apropie de capacitățile harddisk-ului, ale cărui viteze maxime ating 30MB/s.

CONCLUZIE

Plextor PX-SP08U își găsește utilitate în cele mai diverse domenii ce au legătură cu IT-ul, ratele de transfer ridicate și dimensiunile reduse recomandându-l ca soluție de stocare portabilă ideală.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Interfață conectare PC: USB2.0/1.1 · Harddisk: Samsung MP0804H · Capacitate efectivă de stocare: 75GB · Alimentare: USB · Extra: Protecție antișoc · Timp de acces măsurat: 12ms SiSoftSandra 2005 HDD: 26MB/s · Viteză de citire reală: 24MB/s Viteză de scriere reală: 16MB/s · Dimensiuni: 129x74x13mm · Greutate: 213g

Performanțe — **9.3**

Performanță: 9.5 Ergonomie: 9

Sharkoon
Cosmic 5.1





Sunetul pe 5.1 canale a devenit o facilitate standard pentru calculatoarele moderne, iar căștile Cosmic 5.1 de la Sharkoon încearcă să-l redea cât mai fidel.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cu un design simplu și ergonomic, căștile acoperă integral urechea și oferă o izolare fonică acceptabilă. Conectarea la calculator se realizează prin patru mufe jack stereo de 3.5mm, corespunzătoare ieșirilor audio pentru surround (Front, Rear și Center/Subwoofer) și intrării pentru microfon. Controlul volumului se poate face separat pentru fiecare canal în parte prin intermediul unui modul aplasat pe fir.

PERFORMANȚE

Chiar dacă pare puțin probabil ca o pereche de căști să redea sunet pe 5.1 canale, Sharkoon Cosmic demonstrează contrariul, oferind o senzație de surround destul de fidelă cu ajutorul celor opt difuzoare încorporate. Cu o calitate a sunetului bună și distorsiuni mici la volum maxim, acestea pot mulțumi și ascultătorii mai pretențioși. Percepția sunetelor de frecvență joasă este amplificată de vibrațiile emise de un pseudosubwoofer aplasat în fiecare cască.

CONCLUZIE

Cu toate că nu au certificări Dolby sau THX, căștile Sharkoon Cosmic 5.1 vor fi apreciate de cei pasionați de jocuri și filme.

Preț	Garanție	Contact
180 Lei	12 luni	Mario Soft

Detalii tehnice

Canale de sunet: 5.1 · Răspuns în frecvență: 20Hz-20KHz Microfon: Da (detașabil) · Număr de difuzoare: 8 · Control volum: Da (pe fir) · Alimentare: USB

Performanțe — **8.8**

Calitate: 8.5 Dotări: 9.2

CUM SĂ... MONTEZI UN ACCELERO

Dacă te-ai săturat de răcirea standard a plăcii grafice, gălăgioasă şi în unele cazuri ineficientă, Arctic Cooling propune două soluţii alternative, Accelero X1 şi X2, adresate produselor high end.

Cele două sisteme de răcire diferă prin tipul plăcilor grafice suportate. Accelero X1 este dedicat plăcilor ce au la bază chip-urile NVIDIA GeForce 6800, 7800 (variantele PCI-Express) şi 7900GTX, iar Accelero X2 se potriveşte cu GPU-urile ATI Radeon X1800 şi X1900. Practic, cele două coolere diferă doar prin sistemul de prindere, în mare parte aspectul exterior şi modalitatea de răcire fiind identice.

Am ales pentru testarea lui Accelero X1 o placă grafică motorizată de nucleul GeForce 7800GTX. Înlăturarea sistemului de răcire vechi presupune (în cazul de faţă) desfacerea a patru şuruburi care fixează radiatorul pe pastilă şi a altor cinci amplasate pe spatele PCB-ului, ce fixează un mic radiator pe modulele de memorie. Pentru început se înlătură masca de plastic pe care sunt trecute inscripţiile producătorului, sub care se află cele patru şuruburi corespunzătoare fixării radiatorului de GPU. Pentru aceasta se va utiliza o şurubelniţă cu vârful în cruce de mici dimensiuni. Urmează înlăturarea plăcii de aluminiu de pe spatele PCB-ului care ajută la fixarea radiatorului şi la răcirea celor patru chip-uri de memorie. Se continuă prin a şterge chip-urile de pasta termică aplicată iniţial de producătorul plăcii. Se poate folosi doar un şerveţel, dar este recomandat, pentru o răcire cât mai bună, a se folosi o soluţie dizolvantă precum alcoolul izopropilic. Urmează partea cea mai dificilă, şi anume înlăturarea radiatorului amplasat peste GPU. Operaţia trebuie efectuată delicat pentru a evita ciobirea pastilei de siliciu şi defectarea iremediabilă a plăcii. Astfel, cele patru şuruburi de fixare a radiatorului se desfac câte puţin fiecare, iar la final se scoate radiatorul prin rotire şi nu prin tragere. Există producători care preferă să utilizeze pastă termică adezivă, care în unele cazuri se fixează definitiv, făcând astfel imposibilă schimbarea răcirii, dar aceştia sunt puţini. Este bine ca înainte de achiziţionarea cooler-ului nou să verificaţi dacă radiatorul vechi



➲ Cele patru şuruburi ce trebuie desfăcute câte puţin fiecare.



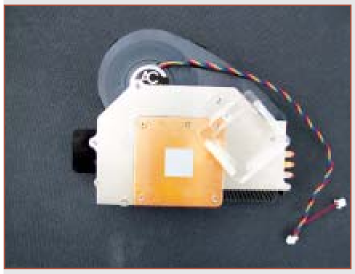
➲ Padurile termice au un contact perfect cu radiatorul şi memoriile.



➲ Nu uitaţi înlăturarea protecţiei padurilor termice puse pe memorii!



➲ Cele opt şuruburi ce fixează radiatorul standard.



➲ Pasta termică este acoperită de un capac ce se va înlătura.



➲ Aici se observă GPU-ul curăţat şi aplicarea padurilor termice.



➲ Între şuruburi şi PCB se pun garniturile de cauciuc din pachet.



➲ Şi în cazul plăcii ATI se verifică montarea corectă a padurilor.



➲ Placa de aluminiu răceşte memoriile şi fixează radiatorul.



➲ După aproximativ 15 minute placa trebuie să arate astfel.

poate fi înlăturat. De asemenea, GPU-ul şi cele patru chip-uri de memorie ce se aflau sub radiatorul proaspăt scos trebuie curăţate de pastă termică.

Operaţiunea de montare a cooler-ului nou începe prin a se ataşa paduri termice peste memoriile de pe aceeaşi parte a PCB-ului pe care se află şi GPU-ul. Accelero X1 şi X2 vin cu pastă termică preaplicată în zona de contact cu nucleul. Înainte de montare să nu uitaţi să înlăturaţi hârtiile protectoare de pe padurile termice şi capacul de plastic ce acoperă pasta termică de pe radiator! Se întoarce radiatorul cu faţa în jos şi se vine cu placa grafică peste acesta, urmărind ca piuliţele sistemului de prindere să se alinieze la cele patru găuri din PCB. Strângerea şuruburilor se face treptat, ca şi la desfacerea lor, urmărind ca radiatorul să nu se mişte de pe suprafaţa pastilei. Următorul pas presupune montarea plăcii de aluminiu peste celelalte patru memorii, situate pe spatele PCB-ului, peste care au fost puse în prealabil paduri termice. La final se verifică vizual dacă memoriile fac contact cu padurile termice şi se conectează alimentarea ventilatorului.

Modelul Accelero X2 a fost montat pe o placă grafică ATI Radeon X1900XTX. Modalitatea de schimbare a răcirii este aproape identică cu cea a soluţiei Accelero X1, ceva mai uşor totuşi deoarece toate cele opt chip-uri de memorii se află pe aceeaşi parte a PCB-ului. Înlăturarea radiatorului se face prin desfacerea a opt şuruburi. Primele care se scot sunt cele patru aflate pe marginile PCB-ului, iar următoarele se desfac câte puţin, ca în cazul plăcii GeForce 7800GTX. Urmează montarea padurilor termice peste memorii şi prinderea radiatorului nou cu ajutorul a patru şuruburi care, evident, se strâng câte puţin fiecare. Încă trei şuruburi sunt necesare pentru o fixare cât mai bună peste memorii. Se verifică şi în acest caz contactul dintre memorii şi padurile termice şi se montează conectorul ventilatorului.


IMPRIMANTA FACE FIGURI?
DĂ-I PAPUCII ACUM!
Dacă te-ai plictisit să o tot aştepţi să se încălzească, scoate-o din priză şi arată-i uşa! Cuplează-te cu imprimanta HP Laserjet 1020, care imprimă instant. HP Laserjet 1020. Imprimanta care nu inventează niciodată o durere de toner.
SUNĂ (021) 300 20 82
ACCESEAZĂ www.hp.ro
VIZITEAZĂ partenerii HP din ţară
HP Laserjet 1020
invent

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Plăci video

Problemă cu artefacte

De câteva zile am constatat că în jocuri au început să apară artefacte, iar după o perioadă de jucat apare un ecran albastru şi se restartează calculatorul. Momentan nu am componente overclockate în calculator, iar temperatura plăcii se situează pe la 65 de grade. *^speedwheel*

Este de la sursă. Eu am avut un Leadtek 6800GT şi la fel făcea, după ceva vreme băga puncte de toate culorile pe ecran şi se reseta. Nu te ţine sursa sau ai o problemă cu o mufă MOLEX. La mine de la asta era, acele piciorușe metalice de la mufă erau prea depărtate şi s-a rezolvat cu o pensetă! *alexwinfast*

Pot să fie şi driverele de vină. Recomandarea mea este să încerci un alt set de drivere şi mai ales cu ultimii de pe pagina www.nvidia.com, dar este la fel de posibil ca placa să fie defectă. Ar fi bine să o încerci şi pe un alt sistem, pentru a te asigura că restul este în regulă. *ice01*

Nu vreau să te alarmez, dar, din moment ce temperatura din Full Load este relativ mică şi artefactele continuă să apară, este posibil ca un chip de memorie să se fi defectat. *Coza*

Şi în cazul acesta se poate repara chip-ul de memorie defect? *^speedwheel*

Teoretic, da! Este vorba despre un circuit integrat BGA (Ball Grid Aray) cu terminale în formă de biluţe aflate sub corpul componentei. Piesa poate fi schimbată cu ajutorul unor staţii de lucru performante şi prin metode specifice de lipire. Practic, rămâne doar varianta garanţiei în cazul în care mai există. *Coza*

FORUM: Benchmark / Overclocking / Cooling

Cât de tare dăunează la procesor?

Mi s-a blocat ventilatorul cooler-ului de pe procesor, iar acesta a stat vreo patru ore şi jumătate cu el aşa la o temperatură de 92 de grade. Se scurtează serios durata sa de viaţă? Menţionez că procesorul în cauză este un Intel Pentium 4 3.0 GHz cu nucleu Prescott. *Gee*

O durată atât de scurtă nu cred că îl poate afecta cumva, deşi la acea temperatură fenomenul de migrare a electronilor poate fi destul de pronunţat. Important este să îţi setezi o temperatură maximă la care să se închidă automat. *IL Dotore*

N-a păţit nimic căci procesoarele Intel dacă depăşesc o anumită temperatură intră în throtelling, adică îşi reduc frecvenţa de funcţionare până se răcesc. *nic*

Eşti foarte norocos, pentru că peste patru ore de Full Load la peste 90 de grade nu au cum să nu afecteze procesorul. Mi s-a întâmplat şi mie pe un Athlon, dar mai puţin de un minut şi stătea la 95 grade, dar a mai mers perfect şi în overclocking încă un an, după care l-am dat şi din câte ştiu încă funcţionează. *KalKo*

>>> DOUĂ PROBLEME >>>

Autor: **mad_rapper_rk@yahoo.com**

Deţin un Athlon XP 2200+ şi de când mi-am schimbat placa de bază acesta funcţionează la 1.34GHz în loc de 1.8GHz. Când îl setez manual la această frecvenţă calculatorul funcţionează normal până la pagina de log-in. Selectez utilizatorul, îmi apare desktop-ul, după care se blochează sau se restartează. Când încerc să instalez Windows-ul cu procesorul rulând la 1.8GHz îmi apare o eroare pe ecran albastru. O a doua problemă cu care mă confrunt are la mijloc o placă video pe care mi-am achiziţionat-o recent, este vorba de un Sapphire ATI Radeon 9250. Cu aceasta nu pot să joc nimic, de exemplu NFS Most Wanted rulează cel mult 20 de minute, după care calculatorul se restartează sau se închide jocul. Configuraţia mea mai include placa de bază ASUS A7V600X, 256MB RAM şi un harddisk Maxtor de 40GB.

XtremPC: **Pentru început este recomandat să faci update de BIOS pentru placa de bază, dar, atenţie, să o faci cu procesorul rulând la 1.34GHz ca să eviţi în felul acesta blocarea sistemului. Dacă eroarea persistă, încearcă să măreşti tensiunea de alimentare a procesorului cu 0.025V, apoi cu 0.05V şi, dacă tot nu merge, chiar cu 0.1V. Cea de-a doua anomalie poate fi cauzată de o incompatibilitate între RAM şi placa de bază sau ca timpii de acces ai memoriei să fie setaţi eronat şi de aici să apară şi problemele cu jocul NFS Most Wanted. Verifică în Windows cu CPU-Z latenţele de funcţionare a memoriei la frecvenţa DDR400 şi setează-i ca atare în BIOS, iar tensiunea de alimentare a acesteia la 2.65V. De asemenea, problemele întâlnite în jocuri pot apărea şi de la o răcire necorespunzătoare a plăcii grafice sau a procesorului şi astfel, dacă nu ai un ventilator de sistem, îţi recomand instalarea unuia de 92mm.**

>>> TEMPERATURĂ CHIPSET ŞI NU NUMAI >>>

Autor: **Ovidiu Truţă**

Temperatura northbridge-ului (NVIDIA nForce3) cred că este mult prea mare, după părerea mea, deoarece nu poţi ţine degetul pe el. Nu ştiu exact ce temperatură are, dar măsurată cu termometrul îmi indică 70 de grade Celsius după numai o oră de funcţionare. Dimensiunile radiatorul par a fi destul de mici (40x40x10mm). Nu ştiu ce să îi fac pentru că nu am posibilitatea de a-i prinde un ventilator de el, dar în schimb am un ventilator în faţa harddisk-urilor, care scade temperatura cu cinci grade. Menţionez că temperatura nu este exactă pentru că am pus termometrul pe el, deci poate avea o valoare reală mai mare. Îmi puteţi recomanda o altă soluţie de răcire? Aş prefera tot una pasivă pentru că nu am nevoie de "avion" în casă. Accept orice propunere şi sunt dispus să confecţionez chiar eu un radiator pentru că am un atelier şi aparatura necesară. O altă nelămurire o reprezintă scorul scos de sistemul meu în 3DMark03, 3087 de puncte. Configuraţia este următoarea: Sempron 2800+, placă de bază ASUS K8N-E, placă video ATI Radeon 9550 (GV-R955256DP), o baghetă de memorie A-Data de 512MB etc. O ultimă problemă are în prim-plan harddisk-ul ce dispune de o capacitate de 20GB şi, dintr-o dată, la un scandisk mi-au apărut 272KB sectoare marcate ca BAD. Este normal să mi se strice harddisk-ul aşa dintr-o dată fără motiv?

XtremPC: **O temperatură acceptabilă pentru chipset ar trebui să fie undeva sub 65-70 de grade. Aflându-mă într-o situaţie similară, am apelat la serviciul de suport tehnic al unui cunoscut producător de plăci de bază care mi-a comunicat că pentru chipset-ul nForce4 temperatura maximă, şi care ar trebui să creeze probleme, ar fi pe la 100 de grade Celsius. Pentru chipset-ul nForce3 o temperatură de 70 de grade este una de asemenea mare şi ar trebui luate măsuri. Poţi încerca montarea unui radiator Zalman ZM-NB47J pe care îl găseşti la magazinele Tape Computers, din câte îmi amintesc. La montarea sa este necesară scoaterea plăcii de bază din carcasă. Radiatorul foloseşte un sistem de prindere ce îi permite montarea pe o mare varietate de plăci de bază care dispun de două găuri în jurul chipset-ului. Dacă placa de bază nu dispune de acestea, se poate apela la o pastă termică ce lipeşte radiatorul de chip, precum Arctic Silver Adhesive. Scorul raportat de 3DMark03 este unul normal şi are o valoare mică datorită plăcii video. În 3DMark05 ar trebui să scoată undeva peste 1000 de puncte.**

Sectoarele marcate cu BAD apar pe HDD în cele mai multe cazuri din cauza lovirii accidentale a carcasei calulatorului în timp ce capetele harddisk-ului citesc sau scriu. Pot de asemenea să apară şi din cauza unei uzuri în timp. De cele mai multe ori aceste BAD-uri nu se repară şi dacă au apărut ca urmare a unui şoc mecanic ele se vor înmulţi. Nu pot spune că este normal ca harddisk-urile să se strice din senin, dar nu este exclus.

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
1	MSI P4N Diamond	**9.16**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.26	4.12	0.78	XPC74
2	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	**9.12**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	10	3	2x1000Mbit	Da	4.23	4.08	0.81	XPC74
3	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	**9.11**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.08	0.84	XPC74
4	ASUS P5N32-SLI Deluxe	**9.10**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74
5	Foxconn 975X7AA-8EKRS2	**9.03**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.24	4.04	0.75	XPC77
6	ASUS P5WD2-E Premium	**9.02**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74
7	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	**9.00**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74
8	MSI 975X Platinum	**8.95**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74
9	ABIT NI8 SLI	**8.77**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74
10	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	**8.76**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.12	3.94	0.70	XPC74
LGA775 - high end												
1	Gigabyte GA-8I955X Royal	**9.04**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.85	XPC74
2	ABIT AW8-MAX	**9.03**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74
3	ASUS P5LD2 Deluxe	**8.91**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74
4	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	**8.90**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74
5	EPoX 5LDA+GLI	**8.76**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74
6	Intel D955XBKLKR	**8.74**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74
LGA775 - Mainstream												
1	ASUS P5WD2	**8.93**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74
2	Gigabyte GA-8I945GMH-RH VIIV Edition	**8.92**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.30	3.97	0.65	XPC76
3	MSI 945P Neo-F	**8.72**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000Mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74
4	Gigabyte GA-8I945P-G	**8.71**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74
5	Foxconn 945G7MA-8KS2	**8.63**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74
6	Intel D945GNTL	**8.63**	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74
7	ASRock 775DUAL-880Pro	**8.47**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74
8	AOpen i915Gm-PL	**8.43**	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74
9	ASRock 775TWINS-HDTV	**8.35**	ATI Radeon Xpress 200+ULi 1573	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74
10	ASUS P5VD1-X	**8.32**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74
11	Foxconn 915PL7MH-S	**8.28**	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.05	3.80	0.43	XPC74
12	Foxconn RC4107MA-RS2	**8.06**	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	3.94	3.61	0.51	XPC74
Socket 939 - SLI high end												
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - NonSLI high end												
1	ASUS A8R32-MVP Deluxe	**9.65**	ATI CrossFire Xpress 3200	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.42	4.55	0.64	XPC75
2	ASUS A8R-MVP	**9.54**	Radeon Xpress 200 + ULI M1575	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.40	4.50	0.64	XPC74
3	MSI K8N Neo4 Platinum	**9.39**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69
4	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	**9.38**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	**9.37**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69
6	ABIT AN8 Ultra	**9.27**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69
7	ASUS A8N-E	**9.25**	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69
8	Biostart TForce4 U	**9.24**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.28	4.31	0.65	XPC76
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69
Socket 939 - NonSLI Mainstream												
1	EPoX 9NPA+	**9.28**	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69
2	ABIT AN8	**9.21**	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69
3	MSI K8N Neo4-F	**9.19**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69
4	ECS nFORCE4-A939	**9.15**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69
5	ABIT AX8	**9.14**	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69
6	Biostar TForce 6100-939	**9.13**	GeForce6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.21	4.33	0.59	XPC75
7	Gigabyte GA-K8NF-9	**9.05**	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69
8	Gigabyte GA-K8VT890-9	**9.04**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2									
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70
Tuner TV Mainstream									
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	90	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70
Tuner TV extern									
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.0**	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70
5	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70
8	Compro VideoMate U880	**71.4**	USB2.0	72	69	40	93	90	XPC77

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	**8.97**	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	**8.33**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	**8.27**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	**8.27**	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	**8.26**	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	**8.2**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	**8.17**	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	**7.97**	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	**7.93**	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	**7.91**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	**7.88**	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	**7.86**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	**7.83**	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	**7.75**	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	**7.71**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	**7.7**	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	**7.6**	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	**7.5**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	Daewoo HL710S	**7.43**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
20	Yusmart 178QP	**7.4**	450:1	270cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	N/A	Boxe stereo 2x0.75W	XPC75

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	NEC 1970GX	**8.26**	700:1	400cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, pivot	XPC70
2	ViewSonic VX924	**8.06**	550:1	270cd/mp	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70
3	BenQ FP91V+	**8.00**	450:1	400cd/mp	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70
4	NEC MultiSync 90GX2	**7.99**	700:1	400cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, fixare pe perete	XPC75
5	ASUS PW 191	**7.95**	600:1	330cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo	XPC74
6	Samsung SyncMaster 940BF	**7.89**	700:1	300cd/mp	2ms	D-SUB, DVI-D	38W	Fixare pe perete	XPC75
7	Samsung SyncMaster 930BF	**7.83**	700:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
8	Samsung SyncMaster 950B	**7.80**	700:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
9	Iiyama ProLite E481S	**7.77**	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70
10	Samsung SyncMaster 913N	**7.60**	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70
11	Philips 190B6	**7.60**	600:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, boxe stereo 2x2W	XPC70
12	AG Neovo X-19 AV	**7.57**	700:1	250cd/mp	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70
13	Belinea 10 1925	**7.57**	500:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, boxe stereo 2x1W	XPC70
14	Daewoo HL900D	**7.56**	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72
15	BenQ FP91GX	**7.53**	550:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70
16	AG Neovo E-19 A	**7.53**	700:1	300cd/mp	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, ecran de protecție	XPC70
17	LG 1980Q	**7.37**	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70
18	Philips 190X5FB	**7.30**	500:1	250cd/mp	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70
19	LG 1980Q	**7.37**	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
HIGH END													
1	EVGA e-GeForce 7900GTX	**8.61**	G71	690MHz	512MB	256 biți	1760MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.64	0.09	XPC76
2	Gigabyte GV-RX19X512VB	**8.55**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.53	0.13	XPC76
3	GeCube GC-X1900XTXD-VIE3	**8.54**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.52	0.13	XPC76
4	Sapphire Radeon X1900 XTX	**8.53**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.51	0.13	XPC76
5	Leadtek PX7900GTX Extreme	**8.49**	G71	675MHz	512MB	256 biți	1660MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.50	0.11	XPC76
6	MSI NX7900GTX-T2D512E	**8.36**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.38	0.11	XPC76
7	Gainward Bliss 7900GTX	**8.35**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.37	0.11	XPC76
8	HIS Radeon X1900XT	**8.29**	R580	625MHz	512MB	256 biți	1450MHz	2xDVI	Da	0.88	7.29	0.12	XPC76
9	ASUS EAX1800XT TOP	**8.04**	R520	695MHz	512MB	256 biți	1585MHz	2xDVI	Da	0.86	7.03	0.15	XPC76
10	ASUS EN7900GT	**7.03**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.80	6.12	0.11	XPC76
11	Leadtek PX7900GT TDH	**7.01**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.11	0.11	XPC76
12	Gainward Bliss 7900GT	**6.99**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.09	0.11	XPC76
MAINSTREAM													
1	GeCube GC-X1800GTOD-VID3	**5.27**	R520	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.72	4.42	0.13	XPC76
2	Leadtek PX7600GT TDH	**5.11**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.11	XPC76
3	ASUS EN7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
4	PNY Verto GeForce 7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
5	XFX GeForce 7600GS XE	**4.17**	G73	500MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0.58	3.49	0.10	XPC77
6	PowerColor Radeon X1600 XT	**3.46**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Da	0.57	2.78	0.11	XPC76
7	Gigabyte GV-RX16T256V-RH	**3.42**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.11	XPC76
8	Sapphire Radeon X1600XT	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
9	GeCube RX1600XTG3-D3	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
10	ASUS EN7600GS Silent	**3.39**	G73	400MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.51	2.77	0.11	XPC76
11	GeCube RX1600PG2-D3	**2.58**	R530	500MHz	256MB	128 biți	800MHz	2xDVI	Nu	0.46	2.01	0.1	XPC76
ENTRY LEVEL													
1	GeCube RX1300PG2-D3	**1.90**	RV515	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.37	1.44	0.09	XPC76
2	EpoX Radeon X1300 256MB	**1.83**	RV515	595MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.36	1.38	0.09	XPC76
3	Leadtek PX7300GS TDH	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.94	0.09	XPC76
4	Gigabyte GV-NX73G128D	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.93	0.10	XPC76
5	ASUS EN7300GS	**1.35**	G72	550MHz	128MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.32	0.94	0.09	XPC76
6	PNY GeForce 7300GS	**1.02**	G72	550MHz	256MB	64 biți	540MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.28	0.65	0.09	XPC76
7	Gigabyte GV-RX13128D-RH	**1.01**	RV515	450MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.23	0.68	0.10	XPC76

DVD Writere

#	Model	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD-RAM	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
2	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
3	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
4	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
5	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
6	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
7	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
8	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
9	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
10	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
11	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
12	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
13	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
14	SAMSUNG TS-H552	**82.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76
15	PIONEER DVR-111D	**80.35**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.62	78.16	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 77

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Atlas Corporation	021 230.87.82	www.atlas-corp.ro	MGT Educational	021 232.88.94	www.mgt.ro
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro	pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	RPG Distribution	0232 21.58.60	www.navigatorcenter.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	Senorg România	021 233.16.76	www.senorg.ro
DOLEX PRO GROUP	021 310.25.70	www.dolex.ro	Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
F64 Studio	021 312.88.98	www.f64.ro	Sony Center	021 242.70.02	www.sonycenter.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Tornado Sistems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Mario Soft	021 312.67.33	www.mariosoft.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro
Media Galaxy	N/A	www.mediagalaxy.ro			

software & comunicaţii



Liviu Mihai

Microsoft nu se dezminte

Şansele ca Windows Vista sa intre în posesia utilizatorilor anul acesta scad cu fiecare zi.

Indiferent că suntem pasionaţi de hardware, software, comunicaţii sau jocuri, viaţa noastră de utilizatori depinde şi se învârte în jurul mult hulitului şi controversatului Windows. Nu mă refer aici bineînţeles la adepţii altor sisteme de operare, ci la majoritatea covârşitoare a utilizatorilor care folosesc sistemul celor de la Microsoft. Indiferent de părerea pe care o avem fiecare despre acest sistem, cei pasionaţi cu adevărat de IT aşteaptă, cu nerăbdarea şi curiozitatea copilului căruia i-a fost promisă o maşinuţă nouă, lansarea Windows Vista.

În acest moment, veştile despre viitorul sistem de operare sunt mai mult la stadiul de zvonuri decât de certitudini, chiar cei de la Microsoft dând semnale contradictorii. Cert este, din păcate, că poate unul dintre cele mai importante aspecte, şi anume sistemul de fişiere WinFS, a fost lăsat pe dinafară pentru - susţin cei de la Microsoft - a lansa la termenul anunţat Windows Vista. După cum probabil cei mai mulţi utilizatori ştiu deja, WinFS ar trebui să fie sistemul de fişiere care să schimbe modul clasic de organizare şi gestionare a fişierelor, aducând în prim-plan sortarea în funcţie de Metadata (informaţii precum data creării, modificării accesării şi diverse tipuri de date specifice anumitor tipuri de fişiere). Însă mai frustrant este faptul că aceste compromisuri se pare că nu vor împiedica întârzierea lansării Windows Vista. Pe undeva, acest lucru nu ar trebui să surprindă pe nimeni, ştiut fiind faptul că Microsoft nu îşi respectă de cele mai multe ori termenele stabilite. Doar că, până la Windows XP, sistemele Microsoft erau lansate la interval de aproximativ un an, chiar dacă noutăţile de la o versiune la alta nu erau nici de departe revoluţionare. Cu toate acestea, cinci ani de aşteptare sunt mai mult decât suficienţi, cu atât mai mult cu cât se vorbeşte de o stagnare a industriei IT, influenţată cu siguranţă şi de această plafonare la nivelul sistemului de operare.

Se pare că Moş Crăciun nu ne va aduce nici anul acesta un Windows nou. Chiar cei de la Microsoft au anunţat că versiunea pentru end-user va fi disponibilă, probabil, în prima parte a anului 2007. Ba, chiar mai mult, cei de la Gartner (una dintre cele mai apreciate companii de studii şi statistici) susţin că este puţin probabil ca Vista să fie gata înainte de al doilea trimestru al anului viitor. Astfel că, în loc să ne putem satisface curiozitatea în această iarnă, va trebui să mai înghiţim în sec şi să stoarcem ultima picătură de interes din Windows XP până cel devreme în vara anului 2007, dacă nu chiar până la Crăciunul anului viitor, pentru că, se ştie, lansările sunt mult mai profitabile de sărbători.

O justificare pentru încetineala cu care se mişcă compania americană ar putea fi implicarea acesteia pe mai multe fronturi. În afară de Windows Vista, Microsoft urmează să lanseze şi alte aplicaţii precum Internet Explorer sau Microsoft Office 12 şi să nu uităm de contraatacul pe care cei de la Microsoft urmează să-l lanseze pe Internet prin suita de servicii Web, Windows Live, ca replică la facilităţile similare lansate de Yahoo!, dar mai ales de Google. Întrebarea este dacă Microsoft nu ar fi făcut mai bine dacă s-ar fi concentrat mai mult pe dezvoltarea sistemului de operare. Din punctul nostru de vedere, al utilizatorilor şi jurnaliştilor IT, cu siguranţă că da. Însă cei din Redmond, având în faţă toate cifrele, ştiu, probabil, mai bine care este domeniul căruia să-i acorde prioritate. Iar noi putem să protestăm în continuare pe forumurile de discuţii sau prin alte modalităţi, pentru ca, în cele din urmă, să ne resemnăm şi să aşteptăm până când fereastra de încărcare a sistemului va afişa Windows Vista în loc de Windows XP.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

QLIKVIEW 7.5

Aplicaţii de management în premieră

Relevance, împreună cu QlikTech Inc., compania cu cea mai rapidă creştere pe plan mondial în domeniul soluţiilor inteligente pentru mediile de afaceri, a anunţat lansarea soluţiei QlikView 7.5, o aplicaţie revoluţionară, rapidă şi flexibilă pentru analiza afacerilor. Cea mai nouă versiune a QlikView oferă acum soluţii puternice de analiză, monitorizare şi raportare la nivelul întregii companii.

Prin versiunea QlikView 7.5 se îmbunătăţeşte accesul utilizatorului final la analiza rapidă a datelor, se reduce timpul de dezvoltare a noilor analize şi creşte flexibilitatea în utilizare. De asemenea, QlikTech introduce un nou model de calcul al preţului, simplificând modul în care companiile achiziţionează şi folosesc instrumentele inteligente de afaceri.



Versiunea QlikView 7.5 vine în întâmpinarea nevoilor utilizatorilor săi, optimizând interfaţa softului într-un format accesibil tuturor. Aceasta oferă îmbunătăţiri semnificative, uşurând accesul şi utilizarea funcţiilor pentru administrarea aplicaţiei. Printre noile opţiuni ale versiunii 7.5 este inclus suportul pentru Web Services, care le oferă utilizatorilor QlikView posibilitatea de a accesa şi a analiza informaţiile provenind din mai multe surse. Cu QlikView 7.5 clienţii se bucură de flexibilitate, putând achiziţiona licenţe în funcţie de modalitatea de utilizare a aplicaţiei, acest lucru însemnând că vor plăti numai ceea ce folosesc.

MUSICMALL

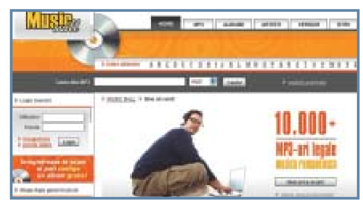
iTunes, varianta românească

Compania de dezvoltare de platforme Web HTD, alături de cele mai importante case de discuri din România, a lansat oficial site-ul MusicMall.ro, un serviciu online unic în România, care oferă posibilitatea cumpărării de muzică în format MP3, fiind o alternativă reală pentru pirateria muzicală din Internetul românesc.

Piaţa muzicală internaţională a cunoscut în ultimii ani o migraţie importantă către comercializarea melodiilor direct în format electronic, anul trecut volumul vânzărilor online depăşindu-l pentru prima dată în istorie pe cel al vânzării tradiţionale de muzică. Mai mult, în anul 2006 se estimează că numărul de utilizatori de muzică on line va atinge impresionanta cifră de 210.8 milioane.

Pornind de la aceste date, MusicMall.ro a a apărut ca o alternativă la comerţul de tip clasic de muzică, înlocuind preţurile mari şi metodele dificile de livrare a CD-urilor cu o abordare modernă şi directă: descărcări legale de muzică în format MP3.

Utilizatorii au la dispoziţie melodiile în format MP3 la o calitate bună şi un bitrate de 192kBps, iar avantajele nu se opresc aici: timpul de descărcare este foarte scurt, magazinul este deschis nonstop, vizitatorii pot intra în posesia pieselor de succes chiar înainte de apariţia albumelor pe piaţă, sau pot achiziţiona melodii sau albume vechi care nu se mai găsesc pe piaţă, preţul de vânzare fiind comparabil cu cel al serviciilor similare deja celebre, de numai 90 de cenţi pentru o piesă.



BITDEFENDER FOR ENTERPRISE

Protecţie pentru Linux şi BSD

BitDefender, divizia de produse de securitate a companiei autohtone Softwin, a lansat de curând, mai precis în cadrul CERF 2006, soluţia software BitDefender Mail Protection for Enterprises. Acest produs este menit să folosească tehnologiile BitDefender în combaterea celui mai critic flagel electronic, spam-ul, şi să aducă o excelentă protecţie antivirus ca gardian al celui mai răspândit mod de infectare virală, cel al mesageriei electronice.

BitDefender Mail Protection for Enterprises rulează pe platfome Linux şi BSD, oferind o integrare cu cele mai răspândite servere de e-mail folosite, mai precis



Sendmail, Qmail, Postfix, Communigate Pro şi Courier. Pentru celelalte servicii pentru care nu există o interfaţă de conectare directă este disponibil şi un server SMTP proxy, care filtrează şi analizează traficul de mesaje electronice, permiţând totodată crearea de reguli privind cantitatea de trafic vehiculată, reţelele sau domeniile de încredere ori limitări de relay.

Motorul de scanare antivirus oferă o protecţie proactivă de calitate denumită B-HAVE, o rudă mai mare a cunoscutului HIVE din produsele desktop, acesta permiţând detectarea fişierelor maligne chiar în condiţiile în care nu există încă semnături virale în bazele de date. Partenerul său, filtrarea antispam, foloseşte tehnologii neuronale proprietare pentru detectarea atât a mesajelor nesolicitate, cât şi a atacurilor de tip phising. O altă facilitate binevenită este şi actualizarea prin intermediul tehnologiei "push", aceasta însemnând că actualizările sunt trimise automat în momentul lansării, mai degrabă decât să fie cerute de server ca până acum.



CLIENŢI RSS ONLINE
ORIUNDE, ORICÂND

Spre deosebire de aplicaţiile obişnuite, clienţii RSS online permit accesarea fluxurilor de pe orice calculator, beneficiind din plin de avantajele conferite de site-urile dinamice.

LA ORA ACTUALĂ RSS (REALLY SIMPLE Syndication) reprezintă una dintre cele mai populare tehnologii Web, aceasta confundându-se cu dezvoltarea fără precedent a site-urilor cu conţinut dinamic. Unii susţin că RSS-ul este cel care are un rol decisiv în boom-ul generaţiei Web 2.0. Alţii sunt de părere că, din contră, acesta din urmă atrage după sine şi adoptarea tehnologiei RSS atât la nivel de companie (pentru furnizarea în timp real a informaţiilor către parteneri), cât şi de către utilizatorii care vor să fie la curent cu noutăţile.

Indiferent de forma în care este pusă în valoare (prin intermediul unui client obişnuit sau al unui serviciu online, precum cele testate de noi), această tehnologie prezintă două avantaje importante, amabele concretizându-se în timp câştigat: este vorba de recepţionarea în timp real a informaţiilor (chiar în momentul în care sunt publicate) şi de gruparea tuturor informaţiilor într-un singur loc, fără a mai fi necesară vizitarea a numeroase site-uri în acest scop.

Dar de ce clienţi RSS online? Diferenţele dintre clienţii RSS obişnuiţi şi cei online sunt, în mare parte, aceleaşi dintre clienţii de e-mail şi serviciile de e-mail Web Bassed gen Yahoo!, Gmail ori MSN. Spre deosebire de clienţii RSS clasici, serviciile online permit accesarea informaţiilor furnizate de fluxurile RSS de pe orice calculator conectat la Internet. Un alt aspect care pentru anumiţi utilizatori se dovedeşte hotărâtor este cel aşa-numit social. În cadrul acestor servicii utilizatorii pot face foarte uşor schimb de informaţii, trimiţându-şi link-uri şi atribuind ratinguri celor mai interesante fluxuri ori subiecte recepţionate. Astfel, clienţii RSS online constituie totodată şi locul cel mai indicat de căutare a ştirilor, dovedindu-se de multe ori mai eficienţi decât motoarele de căutare.

CUM AM TESTAT

În primul rând, trebuie spus că pentru acest test am avut în vedere numai aplicaţii Web special create în acest scop, şi anume furnizarea şi gestionarea fluxurilor RSS. Nu am luat în calcul facilităţile RSS pe care marile portaluri şi motoare de căutare precum My Yahoo!, Google sau Live.com le oferă. Acestea au doar rolul de a le oferi vizitatorilor informaţiile de care au nevoie, chiar în cadrul portalului în care, în afara fluxurilor RSS, sunt prezente şi numeroase alte secţiuni. Din punctul de vedere strict al funcţionalităţii urmărite în cadrul testului, capabilităţile RSS ale portalurilor Web nu ar fi avut practic nici o şansă în faţa acestor servicii specializate.

Ca şi programele obişnuite, aplicaţiile Web au fost şi ele testate pe baza anumitor criterii şi, în funcţie de facilităţile oferite, respectiv modul de implementare a acestora, a fost stabilită ierarhia finală. Sistemul folosit a fost dotat cu un procesor Sempron la 3000+ şi o memorie RAM de 512MB DDR-400. Funcţionalitatea în proporţie de 60%, ergonomia 25%, resursele şi compatibilitatea în proporţie de 15% sunt criteriile pe baza cărora a fost obţinută nota finală. Toate serviciile au fost testate atât pe Internet Explorer 7 Beta 2, cât şi pe Firefox 1.5.

Pe partea de funcţionalitate am avut în vedere opţiunile specifice unui serviciu online de citire şi gestionare a fluxurilor RSS, dar şi facilităţile similare programelor obişnuite gen FeedDemon, RSS Bandit sau altele. Am urmărit ca serviciile testate să le ofere utilizatorilor un director de fluxuri RSS din care acesta să-şi aleagă feed-urile care prezintă interes. Pe partea de adăugare a fluxurilor am verificat dacă este posibilă importarea acestora din fişiere de tip OPML (standardul salvării fluxurilor RSS, valabil atât pentru importarea, cât şi pentru exportarea acestora) şi dacă serviciile testate sunt capabile să descopere fluxurile unui anumit site, chiar dacă a fost introdusă doar adresa acestuia. O categorie specială de facilităţi avute în vedere pe parcursul testului au fost cele din aşa-numita generaţie Web 2.0, care includ, printre altele, shortcut-uri pentru realizarea celor mai importante funcţii şi meniuri contextuale specifice. De asemenea, am urmărit ca aplicaţiile Web testate să ofere ambele moduri de vizualizare a fluxurilor RSS, şi anume aşa-numitul Newspapper şi tip client de e-mail.

Liviu Mihai



Producător: **Attensa**
Web: **www.attensa.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **63.65**

Attensa Online

Clasarea pe ultimul loc a acestui serviciu spune aproape totul despre el. Calic în ceea ce privește facilitățile oferite și modest din punctul de vedere al funcționalității interfeței, Attensa nu avea cum să ocupe o poziție superioară în cadrul acestui test.

INTERFAȚĂ WEB

Interfața este singurul capitol la care Attensa a reușit să-și depășească o parte a competitorilor. Am apreciat modurile multiple de afișare a informațiilor. Astfel, noutățile furnizate de fluxurile RSS pot fi afișate în mod Newspaper ori în mod client de e-mail cu sau fără a fi însoțite de primele rânduri ale descrierii. Și întocmai ca în cazul unui client de e-mail, utilizatorul poate opta pentru ascunderea panoului de previzualizare. Un alt aspect interesant, din cadrul facilităților specifice generației Web 2.0 și pe care nu l-am întâlnit la alte servicii, este meniul contextual care răspunde la click dreapta și permite realizarea unor operațiuni utile, precum ștergerea sau marcarea ca citit, respectiv necitit a unui grup de știri.

OPȚIUNI

Facilitățile oferite de Attensa nu reprezintă nici măcar strictul necesar pentru un utilizator fără prea mari pretenții. Lipsesc, din păcate, cele mai importante opțiuni urmărite pe parcursul testării.



Producător: **IAC Search & Media**
Web: **www.bloglines.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **81.50**

Bloglines

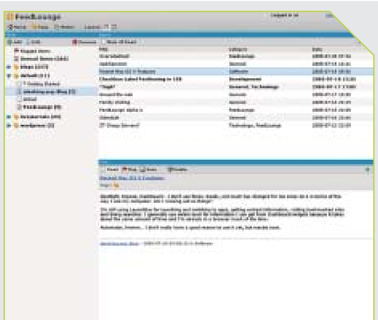
Bloglines este de departe cel mai popular client Online de RSS, putându-se lăuda cu aproximativ un miliard și jumătate de articole indexate. Pe parcursul acestui test, ne-am putut da seama și de ce este atât de popular în rândul utilizatorilor, acesta reușind să ocupe primul loc și în preferințele noastre.

INTERFAȚĂ WEB

La nivelul designului Web, a fost aleasă abordarea cu frame-uri, Bloglines incluzând două astfel de frame-uri verticale. Cel din partea stângă include lista fluxurilor la care s-a realizat subscrierea, exact ca în cazul clienților RSS obișnuiți, în timp ce în frame-ul din dreapta sunt afișate informațiile furnizate de fluxurile respective. Un minus la acest capitol îl reprezintă lipsa modului de vizualizare gen client de e-mail, preferat de o parte a utilizatorilor. Din punctul nostru strict de vedere, acest aspect nu reprezintă nici un impediment, preferând oricum modul Newsletter.

OPȚIUNI

O facilitate deosebit de utilă, caracteristică clienților obișnuiți, este notificarea prin intermediul unui add-on în cazul recepționării unor informații noi. Un alt aspect interesant îl constituie contorizarea numărului de subscrieri la un anumit flux. Utilizatorul poate proba astfel popularitatea fluxurilor RSS.



Producător: **FeedLounge**
Web: **http://feedlounge.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict **64.70**

FeedLounge

Pe lângă funcționalitatea destul de scăzută, FeedLounge are un mare cusur: este disponibil numai contra cost. Spre deosebire de celelalte aplicații Web testate care dispun, în unele cazuri, atât de un serviciu contra cost, cât și de unul gratuit, acesta nu oferă decât o variantă contra cost (este vorba de plata a 5$ pe lună). Ba chiar mai mult. Durata de evaluare gratuită a acestui serviciu este de numai 24 de ore.

INTERFAȚĂ WEB

FeedLounge dispune de o interfață curată, bine structurată, care face foarte ușoară accesarea fluxurilor și citirea noutăților. Se poate opta între interfața gen Newspaper și cea asemănătoare clienților de e-mail. Mai mult, în cel de-al doilea caz se poate alege poziția panoului de previzualizare (pe orizontală sau pe verticală). De asemenea, utilizatorul poate opta între afișarea și ascunderea subiectelor citite.

OPȚIUNI

Un plus la capitolul funcționalitate a primit pentru posibilitatea realizării celor mai importante operațiuni prin intermediul combinațiilor de taste. Din păcate, acestea nu sunt vizibile, utilizatorul aflând de existența lor doar în urma consultării secțiunii suport. Acest aspect a atras de la sine depunctarea în ceea ce privește ergonomia. Nu este posibilă marcarea ca citite/necitite decât a tuturor subiectelor unui flux RSS.



Producător: **GritWire**
Web: **www.gritwire.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **75.25**

GritWire

Ținând cont de popularitatea serviciilor clasate pe primele două locuri, poziția a treia ocupată de GritWire este mai mult decât meritorie. Acest serviciu este caracterizat prin echilibrul dintre facilitățile oferite la nivel de interfață și opțiunile puse la dispoziție.

INTERFAȚĂ WEB

GritWire dispune de o interfață de-a dreptul spectaculoasă, fiind aplicația care a primit cel mai mare punctaj în ceea ce privește facilitățile dinamice. Aceasta oferă așa-numitele Widget-uri, care, ca și în cazul celor pentru Desktop, pot fi mutate și redimensionate după bunul plac. Prin intermediul Widget-urilor, sunt oferite o serie de facilități precum adăugarea anumitor fluxuri, menținerea unei agende de contacte, accesarea căsuței poștale, a podcast-urilor sau afișarea condițiilor meteo.

OPȚIUNI

Unul din aspectele care ne-au nemulțumit la această aplicație a fost imposibilitatea descoperirii automate a fluxurilor RSS în cazul scrierii adresei Web. De asemenea, deși sunt implementate facilitățile de importare, respectiv exportare a listei de fluxuri RSS, cele două opțiuni nu se regăsesc în același loc, așa cum ar fi normal, fapt care face mai dificilă localizarea acestora de către utilizator.



Producător: **Google**
Web: **www.reader.google.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **70.85**

Google Reader

Contrar opiniei multor utilizatori, nu toate produsele marca Google se dovedesc a fi un real succes. Un exemplu elocvent în acest sens este și Google Reader, care, chiar dacă nu poate fi catalogat ca o dezamăgire, este lipsit de o serie de facilități elementare pentru un client RSS, fie el și online.

INTERFAȚĂ WEB

Interfața aplicației este alcătuită din două module: lista articolelor recepționate și cuprinsul articolului selecționat. Din păcate, Google Reader nu separă articole în funcție de sursa acestora. Astfel, în cadrul listei care cuprinde articolele recepționate acestea sunt sortate după dată, indiferent de site-ul care le-a emis, fără a se putea face o distincție clară între acestea.

OPȚIUNI

Una dintre facilitățile elementare de care este lipsit acest serviciu și despre care scriam în introducerea articolului este marcarea ca citite a informațiilor recepționate. Fiind vorba de un serviciu online care recepționează noutățile la orice oră, lista articolelor este populată cu un număr foarte mare de intrări, în unele cazuri chiar de ordinul miilor. Din această cauză, ar fi fost extrem de utilă marcarea ca citite a anumitor articole în cazul în care serviciul nu a fost accesat o perioadă de timp.



Producător: **NewsGator**
Web: **www.newsgator.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **80.50**

NewsGator Online

NewsGator s-a dovedit, pe parcursul testării, un serviciu eficient și ușor de folosit, fiind foarte aproape chiar de a câștiga acest test.

INTERFAȚĂ WEB

Interfața acestuia este simplă și în același timp elegantă, punând la dispoziția utilizatorilor link-uri care facilitează accesarea celor mai importante facilități pe care le oferă NewsGator Online. Se poate opta pentru afișarea ori ascunderea articolelor citite și a fluxurilor care nu conțin informații noi.

OPȚIUNI

Poate cea mai importantă facilitate a acestui serviciu este sincronizarea cu unul dintre cei mai populari clienți RSS, FeedDemon. Cei care folosesc acest client pot beneficia de serviciul online, în cazul în care doresc să își acceseze fluxurile RSS de la alt calculator. Astfel, operațiunile realizate în FeedDemon (adăugarea sau eliminarea fluxurilor, citirea articolelor etc.) vor fi automat operate și în NewsGator. Bineînțeles, este valabilă și reciproca. Unul din punctele slabe care l-au împiedicat să câștige testul este reprezentat de funcția de căutare. Aceasta are în vedere doar fluxurile din cadrul directorului oferit de NewsGator, nu și pe cele configurate de utilizator. Din această cauză, este imposibilă căutarea în cadrul propriilor fluxuri.



Producător: **Pluck**
Web: **www.pluck.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **66.90**

Pluck Web Edition

Deși a lăsat o primă impresie bună, în cele din urmă Pluck s-a dovedit unul dintre cei mai slabi clienți RSS. Chiar dacă nu impresionează din nici un punct de vedere ca serviciu propriu-zis, o parte a utilizatorilor ar putea aprecia plug-in-ul de Internet Explorer, respectiv extensia pentru Firefox pe care acesta le oferă. Prin intermediul acestora se realizează accesarea mult mai rapidă a serviciului și facilităților puse la dispoziție de Pluck.

INTERFAȚĂ WEB

Și Pluck face parte din categoria serviciilor care au ales varianta frame-urilor în ceea ce privește intefața. Din păcate, metoda de implementare a acestora lasă de dorit, existând situații - în special în cazul lui Firefox - când nu sunt vizibile ambele frame-uri.

OPȚIUNI

Fiecare articol este însoțit de un set de trei instrumente. Este vorba de salvarea articolului, expedierea prin e-mail a acestuia și vizualizarea așa-numitei Shadow Page. Aceasta din urmă este o pagină în cadrul căreia utilizatorul poate comenta articolul cu pricina și citi comentariile altor utilizatori. Link-ul către site-ul care conține un anumit articol poate fi deschis în fereastra/tab-ul curent sau într-o fereastră/tab nou. Una dintre cele mai importante facilități de care Pluck este lipsit constă în exportarea fluxurilor RSS.



Producător: **Rojo Networks**
Web: **www.rojo.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **73.50**

Rojo

Chiar dacă la finalul testului nu a putut ocupa decât o poziție la mijlocul clasamentului, Rojo este un client RSS online interesant. Iar faptul că la intervale scurte de timp sunt adăugate noi și noi facilități ne îndreptățește să credem că are potențialul de a deveni unul dintre cei mai populari clienți RSS.

INTERFAȚĂ WEB

În mod implicit, articolele recepționate sunt afișate compact, fiind vizibile doar titlurile acestora. Alături de fiecare articol sunt plasate o căsuță prin intermediul căreia utilizatorul poate atribui un anumit tag și un buton prin care sunt evidențiate articolele considerate ca fiind interesante.

OPȚIUNI

Funcția de importare a fluxurilor RSS de care dispune acest serviciu s-a dovedit extrem de utilă, fiind posibilă importarea atât din cadrul fișierelor OPML de pe calculator, cât și din cele stocate pe un server. În plus, organizarea fluxurilor pe directoare din cadrul clienților se păstrează în urma importării sub forma tag-urilor. Rojo se apropie foarte mult, ca funcționalitate, de site-urile din categoria Social Bookmarking, permițând utilizatorilor să-și împărtășească fluxurile și articolele preferate. În plus, directorul Rojo oferă un număr foarte mare de fluxuri RSS.

UMFLĂ POTUL!

DOMO PENTRU ACASĂ



Toshiba Satellite A100-528

CeleronM-380 (Dothan-Celeron 1.6), memorie 256MB DDR2(533MHz), hard-disk 40GB (5400rpm) SATA, ecran LCD 15.4" Wide XGA, unitate optică combo DVD/CD-RW, placă video ATI RC410MB, sistem de operare XP Home Edition

SanDisk Sansa m230 MP3 Player

- 512 MB de memorie internă
- ecran LCD iluminat albastru
- suport pentru MP3, WMA, DRM WMA şi Audible
- înregistrare folosind microfon încorporat
- transfer rapid prin port USB 2.0
- autonomie de 19 ore cu o baterie AAA
- recunoaştere ID3 Tag
- husă şi suport incluse





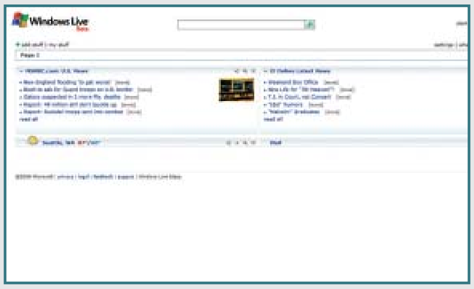
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de DOMO
www.domo.ro

Termenul limită al concursului este 7 iulie 2006 data poştei. Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 79 XtremPC.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

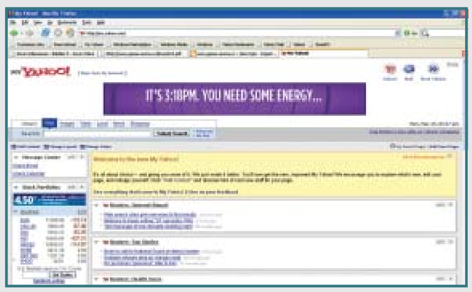
RSS ÎN MARILE PORTALURI WEB



Așa cum am precizat și în introducerea acestui test comparativ, pe lângă serviciile Web specializate în furnizarea informațiilor prin intermediul fluxurilor RSS, portalurile reprezintă o modalitate alternativă de punere în valoare a avantajelor pe care această tehnologie le oferă. Cum era și normal, cap de afiș sunt portalurile celor trei mari companii Web - Google, Yahoo! și Microsoft. Este adevărat că, în ceea ce privește capabilitățile RSS, portalurile Web nu se pot ridica, din punctul de vedere al funcționalității intrinseci, la nivelul celei puse la dispoziție de aplicațiile Web specializate. Însă se pot dovedi utile celor care nu folosesc în mod curent tehnologia RSS ca mijloc de recepționare a noutăților, ci doar cu ocazia accesării unui anumit serviciu Web. Afișarea într-o singură pagină a mai multor informații utile (știri, e-mail, prognoză meteo etc.) este principalul atu al portalurilor Web, iar cele trei mari companii americane nu puteau să nu profite de pe urma potențialului financiar al acestui aspect.

MY YAHOO!

Utilizatorii înregistrați ai popularului portal Yahoo! beneficiază de o pagină pe care și-o pot personaliza după bunul plac. Aceasta poartă numele de My Yahoo! și este, conform statisticilor, cea mai poupulară sursă de fluxuri RSS, utilizatorii preferând-o chiar în pofida serviciilor specializate, precum cele testate de noi în acest număr. Pentru adăugarea fluxurilor, este recomandată introducerea adresei exacte (de exemplu, http://www.xtrempc.ro/rss/rss.php), deoarece My Yahoo! nu detectează întotdeauna automat fluxurile în cazul în care este introdusă doar adresa site-ului. Opțiunile suplimentare includ posibilitatea afișării știrilor publicate în urmă cu un anumit număr de zile și stabilirea numărului de știri afișate din cadrul unui flux (între una și 30). De asemenea, modificările efectuate pentru un anumit flux pot fi aplicate tuturor fluxurilor adăugate, făcând astfel mult mai rapidă configurarea acestora.





GOOGLE

Nu foarte mulți utilizatori știu că și Google oferă o pagină personalizată, în genul portalurilor Web, categorie spre care compania americană se îndreaptă cu pași mari. Și asta deoarece conținutul respectiv nu a fost inclus în pagina principală, ci este disponibil la adresa www.google.com/ig. Ca toate serviciile celor de la Google, și această pagină are un aspect simplist, dar elegant. Adăugarea fluxurilor se poate face fie prin alegerea unui site din directorul oferit de Google, fie prin introducerea manuală a adresei către un anumit flux RSS. Ca orice serviciu Web de dată recentă, și acesta beneficiază de avantajele site-urilor dinamice. Un exemplu în acest sens este posibilitatea aranjării în pagină a fluxurilor prin drag&drop. Pentru accesarea acestui serviciu este necesară crearea unui cont de Gmail, serviciu aflat încă în stadiul beta.

	Bloglines	NewsGator Online	GritWire	Rojo	Google Reader	Pluck Web Edition	FeedLounge	Attensa Online
Producător	IAC Search & Media	NewsGator	GritWire	Rojo Networks	Google	Pluck	FeedLounge	Attensa
Web	www.bloglines.com	www.newsgator.com	www.gritwire.com	www.rojo.com	www.reader.google.com	www.pluck.com	http://feedlounge.com	www.attensa.com
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Comercial	Freeware
Opțiuni								
Director fluxuri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Import/export OPML	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu
Descoperire automată a fluxurilor	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Autentificare (nume, parolă)	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Shortcut-uri	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Trimiterea subiectului prin e-mail	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Publicarea subiectului în cadrul unui blog	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Feed Sharing	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu
Organizare pe tag-uri/label-uri/directoare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Căutare în cadrul fluxurilor	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Căutare Web	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Sortare după dată	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Sortare după titlu	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Marcare subiect citit/necitit	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da
Evidențierea subiectelor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Vizualizare gen Newspapper	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da
Vizualizare gen client de e-mail	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da
Facilități specifice Web 2.0	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
Note								
Funcționalitate	83	80	75	73	72	67	65	59
Resurse și compatibilitate	78	80	70	73	71	73	68	80
Ergonomie	80	82	79	75	68	63	62	65
Verdict	**81.50**	**80.50**	**75.25**	**73.50**	**70.85**	**66.90**	**64.70**	**63.65**



ATAC LA FIREFOX!

INTERNET EXPLORER 7 BETA 2

Gâfâind, greu încercatul browser al celor de la Microsoft încearcă din răsputeri să facă față concurenței. Vom vedea dacă a și reușit, în urma testării celei mai recente versiuni Beta.

ȘASE ANI REPREZINTĂ UN TIMP ÎNDELUNGAT când vine vorba de software în general și de versiunile programelor în special. Șase ani au trecut de la apariția celei de-a șasea versiuni de Internet Explorer. S-a dovedit încă o dată, dacă mai era nevoie, că lipsa concurenței este o boală grea de pe urma căreia suferă întregul domeniu, cel mai mult având de pierdut, în cele din urmă, utilizatorul. Adevărul este că Microsoft nu a mai avut absolut nici un interes să lanseze o nouă versiune, odată demontat și îngropat mitul Netscape. Fără un competitor serios, în tot acest timp Internet Explorer a depășit 90 de procente cotă de piață. Opera era (și este) un browser bun, însă avea două probleme: nu era complet gratuit (versiunea gratuită includea un banner) și nu era suficient promovat. În aceste condiții, Opera nu a amenințat niciodată cu adevărat Internet Explorer, cu atât mai mult cu cât, în mod implicit, era identificat ca Internet Explorer. Astfel, chiar și cota de piață deținută de Opera era oricum vărsată în contul lui Internet Explorer. Apariția minunii Opensource a celor de la Mozilla, Firefox, a fost primită cu entuziasm de utilizatorii care simțeau nevoia unui browser care să le confere mai multe facilități și o securitate sporită. Fiind vorba de un browser care a nu a mai beneficiat de nici o versiune nouă în ultimii ani, din punctul de vedere al funcționalității Internet Explorer este clar un browser învechit, care nu se poate compara cu Firefox. În ceea ce privește securitatea, chiar reprezentanții Microsoft au recunoscut că Internet Explorer, în forma sa actuală, reprezintă un risc la nivelul securității sistemului de operare.

Internet Explorer 7 este răspunsul celor de la Microsoft la amenințarea pe care o reprezintă Firefox. Nu este nici un secret pentru nimeni că browser-ul dezvoltat de Mozilla este imboldul care stă la baza începerii lucrului la o nouă versiune de Internet Explorer. Văzând cum cota de piață scade încet, dar sigur, Microsoft a decis că trebuie să acționeze până nu este prea târziu. Iar 2006 este anul lansărilor Microsoft, care, pe lângă Internet Explorer, va mai aduce un nou sistem de operare și o nouă versiune a suitei Microsoft Office.

Acestea fiind spuse, vom trece la prezentarea celei de-a doua versiuni de test a lui Internet Explorer 7, cu mențiunea că, ținând cont de faptul că la baza deciziei lansării noii versiuni stă concurența din sectorul browserelor, noile facilități ale browser-ului celor de la Microsoft vor fi supuse inevitabilei comparații cu funcțiile corespunzătoare din Firefox sau implementate prin intermediul extensiilor acestuia.

STANDARDELE, ETERNA PROBLEMĂ

În afară de securitatea precară, Internet Explorer a fost criticat de-a lungul timpului din pricina lipsei suportului pentru standardele Web, CSS 2 (Cascading Style Sheets) și transparența formatului grafic PNG (Portable Network Graphics) fiind capetele de acuzare în acest sens. Internet Explorer 7 promite suport îmbunătățit atât pentru CSS 2, cât și pentru formatul PNG. De asemenea, noua versiune aduce suport nativ pentru XMLHTTP (set de API-uri folosite de limbaje precum JavaScript, JScript sau VBScript pentru furnizarea informațiilor prin intermediul protocolului HTTP), ceea ce înseamnă că aplicațiile Web care au la bază platforma Ajax nu mai au nevoie de ajutorul unui control Activex pentru a rula.

Cu toate eforturile celor de la Microsoft în sensul implementării standardelor Web, Internet Explorer pică în continuare cu brio cunoscutul test Acid2. Cei care vor să se convingă de implementarea suportului pentru standardele Web pot să-și supună browser-ul la acest test, disponibil la adresa http://webstandards.org/action/acid2.

TAB-URI, SEARCHBOX, RSS

Până la această versiune, Internet Explorer era singurul browser, dintre cele importante, care nu oferea suport nativ pentru taburi. Microsoft a făcut o încercare timidă de introducere a taburilor o dată cu instalarea MSN Toolbar, însă implementarea acestora lăsa de dorit în primul rând prin instabilitatea de care Internet Explorer se îmbolnăvea o dată cu instalarea acestui add-on. Versiunea 7 este cea care aduce, oficial, taburile în Internet Explorer.

Funcționalitatea taburilor este, cel puțin în acest moment, una redusă, existând mai multe aspecte negative decât pozitive. Ca aspecte pozitive, trebuie

menţionate posibilitatea dezactivării taburilor (deşi este puţin probabil să existe mulţi utilizatori care să prefere varianta clasică), deschiderea link-urilor într-un tab nou prin apăsarea butonului din mijloc a mouse-ului şi optarea între deschiderea normală sau în fundal a taburilor noi. O facilitate interesantă, cel puţin pentru utilizatorii uşor impresionabili, este aşa-numita Quick Tabs care afişează mici imagini ale site-urilor deschise în taburi pentru comutarea rapidă între acestea. Pe de altă parte, am simţit lipsa unor facilităţi aduse de Firefox (sau, mai bine spus, de extensiile acestuia) precum schimbarea taburilor în ordinea folosirii acestora (în locul succedării tuturor taburilor în urma comenzii CTRL+TAB, să se facă trecerea numai între cel mai recent accesate două taburi într-un mod similar trecerii de la o aplicaţie la alta prin ALT+TAB) şi deschiderea unui tab nou printr-un dublu click pe bara cu taburi sau salvarea sesiunilor.

O altă noutate este SearchBox-ul plasat în acelaşi loc ca şi cel din Firefox, cu deosebirea că motorul de căutare implicit este MSN (nici o surpriză aici) şi nu Google. O surpriză plăcută este modul de implementare a suportului RSS, poate singura facilitate superioară omologului din Firefox. Internet Explorer detectează fluxurile multiple oferite de un site şi le interpretează, afişându-le într-un format în care acestea să poată fi citite. Fluxurile la care s-a realizat subscrierea sunt afişate în Sidebar, facilitate de care Firefox poate beneficia cu ajutorul unei extensii (NewsFox, Wizz RSS News Reader, Pluck şi Sage sunt doar câteva dintre extensiile care aduc această facilitate).



AMĂNUNTE

Internet Explorer 7 aduce şi o serie de noutăţi de ordin vizual şi în acelaşi timp practic. Una dintre acestea este posibilitatea măririi sau micşorării paginilor Web, funcţie plasată chiar în Statusbar, ceea ce o face mai uşor accesibilă. De asemenea, noua versiune se menţine în linia impusă de Microsoft o dată cu Windows Vista, şi anume ascunderea meniurilor clasice (acestea pot fi afişate sau ascunse prin apăsarea tastei ALT).

INTERNET EXPLORER SAU FIREFOX?

Întrebarea logică ce se iveşte în urma lansării noii versiuni este dacă Internet Explorer îşi poate recâştiga cota de piaţă pierdută şi dacă are potenţialul de a deveni un browser mai bun decât Firefox. Răspunsul este simplu: nu. Handicapul pe care Internet Explorer nu îl poate recupera în faţa unui browser Opersource, în speţă Firefox, constă în extensiile de care browser-ul construit de Mozilla beneficiază. Atât timp cât Internet Explorer nu poate oferi facilităţi precum MouseGestures, renunţarea la Firefox (sau Opera în cazul altor utilizatori) nici nu poate fi pusă în discuţie.

În plus, Internet Explorer 7 trădează limitarea aspiraţiilor celor de la Microsoft către o versiune care are doar rolul de a fi un răspuns la adresa concurenţei şi de a nu pierde şi mai mulţi utilizatori decât a pierdut până acum. Funcţiile aduse de noua versiune nu aduc nimic revoluţionar, ci doar noutăţi pentru utilizatorul mulţumit oricum cu ceea ce îi oferă browser-ul pe care îl găseşte în sistemul de operare. Internet Explorer 7 nu va fi browser-ul locomotivă care să tragă după el piaţa browserelor Web, ci este doar un browser care încearcă, fără succes, să ţină pasul cu concurenţa.

Liviu Mihai

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 76 SUNT:

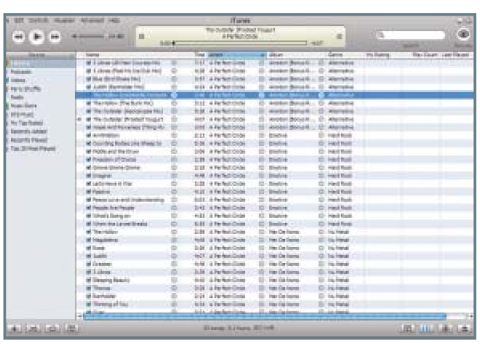
1. Premiul 1, BitDefender 9 Internet Security – Marius Pascu, Bucureşti
2. Premiul 2, BitDefender 9 Professional Plus – Mihai Georgescu, Deva
3. Premiul 3, BitDefender 9 Standard - Andrei Ungureanu, Constanţa



TIPS&TRICKS
TRUCURI PENTRU TOŢI

Vom trata pe parcursul acestei rubrici cele mai eficiente metode de sincronizare a playerelor portabile, telefoanelor mobile şi agendelor de contacte.

UNUL DIN TERMENII DIN CE ÎN CE MAI UZITAŢI ÎN prezent, o dată cu răspândirea Internetului, a site-urilor cu conţinut dinamic şi a dispozitivelor mobile, este sincronizarea. Această operaţiune presupune copierea informaţiilor între două sau mai multe calculatoare ori dispozitive mobile astfel încât toate să aibă acelaşi conţinut. Să luăm drept exemplu două directoare de pe două calculatoare conectate la Internet. Directorul de pe primul calculator conţine două fişiere denumite a.txt şi b.txt. Directorul de pe cel de-al doilea calculator conţine tot două fişiere: b.txt şi c.txt. În urma sincronizării celor două directoare, ambele vor avea trei fişiere: a.txt, b.txt şi c.txt. Ca o regulă a acestui proces, în situaţia în care cele două directoare conţin două versiuni diferite ale aceluiaşi fişier (în exemplul nostru b.txt), va fi păstrată cea mai nouă versiune, cu excepţia cazului în care a fost specificat altfel. Aceste principii de bază se aplică în cazul oricărui tip de sincronizare, nu doar pentru sincronizarea directoarelor din exemplul nostru.



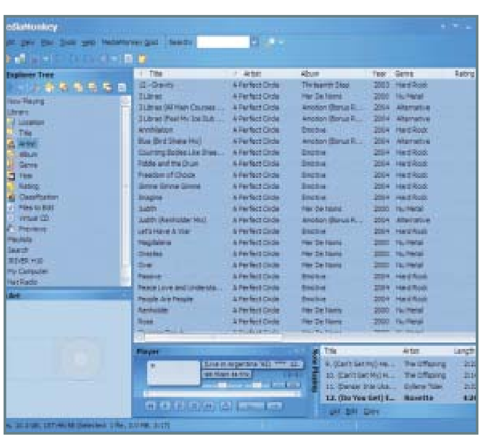
Sincronizarea îşi găseşte aplicabilitate în diverse domenii. Pot fi sincronizate telefoane mobile, playere MP3, agende personale, liste de contacte, link-uri favorite din browsere Web, fluxuri RSS etc. Chiar dacă principiul este acelaşi în toate aceste cazuri, metodele de realizare a sincronizării diferă în funcţie de conţinutul sincronizat.

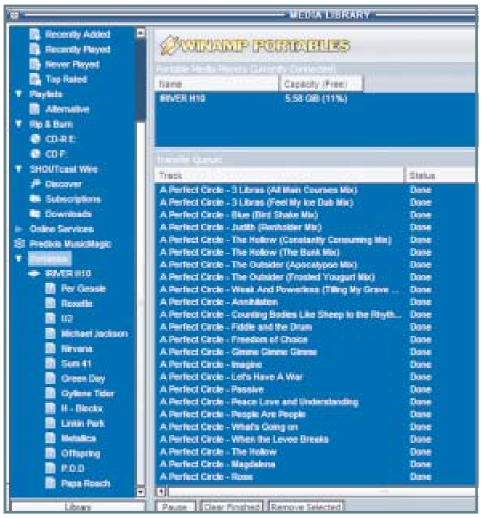
SINCRONIZAREA PLAYERELOR MP3 PORTABILE

La ora actuală, iPod reprezintă fără tăgadă un brand a cărui popularitate a depăşit orice prognoză de marketing, playerul celor de Apple putându-se lăuda cu posesori celebri, de la actori la preşedinţi de state şi chiar regine. Metoda oficială de sincronizare (copierea melodiilor de pe calculator pe player) a iPod-ului are în vedere programul celor de la Apple, iTunes. Acesta oferă funcţiile obişnuite ale unui Jukebox, precum organizarea şi redarea melodiilor în format digital sau achiziţionarea online şi sincronizarea cu iPod a acestora.

Procesul de sincronizare prin intermediul lui iTunes se poate realiza automat sau manual. Cel automat presupune sincronizarea melodiilor din Library o dată cu conectarea la calculator a playerului. Practic, utilizatorul nu are de făcut decât să adauge melodiile în Library şi să conecteze iPod-ul la calculator. Pe de altă parte, sincronizarea manuală îi dă acestuia libertatea de a alege numai anumite melodii din Library.

O altă categorie de playere MP3 sunt cele certificate PlayForSure, care apelează la Windows Media Player în scopul sincronizării. Din această categorie fac parte mărci precum iRiver, Philips, Samsung, Dell sau Creative. Procesul de sincronizare prin intermediul playerului celor de la Microsoft este puţin mai complicat decât sincronizarea cu iTunes. Utilizatorul va alege din Library melodiile sau listele de melodii ce vor fi mutate (prin drag&drop) în cadrul SyncList. Dificultatea de care mulţi utilizatori se lovesc constă în localizarea acestei liste în cadrul lui





Windows Media Player. Modulul Library afişează, în mod obişnuit, lista melodiilor care sunt redate în partea dreaptă a ferestrei. Deasupra acesteia este plasat un buton de tip DropDown, prin intermediul căruia pot fi afişate listele melodiilor ce urmează a fi inscripţionate pe CD/DVD ori sincronizate (SyncList). Odată mutate toate melodiile ce se doresc a fi copiate pe player, nu mai este necesară decât apăsarea butonului StartSync de sub SyncList.

În afară de metodele (să le zicem) oficiale (cu iTunes sau Windows Media Player), sincronizarea playerelor protabile poate fi realizată şi cu alte aplicaţii. Un exemplu ar fi popularul Winamp, care o dată cu versiunea 5.21 a introdus suport pentru sincronizare. De fapt, suport pentru sincronizare este mult spus, fiind vorba mai mult de o încercare timidă în acest sens. Spunem acest lucru din cauza funcţionalităţii scăzute a acestei facilităţi şi a instabilităţii pe care aceasta o aduce. De exemplu, Winamp s-a dovedit instabil în momentul în care am încercat să ştergem diverse melodii sau liste de melodii de pe player. De altfel, trebuie spus că nu este posibilă (încă) sincronizarea listelor de melodii de pe calculator pe player. În momentul în care am încercat să sincronizăm o listă de melodii, am fost întâmpinaţi cu o scuză pentru neimplementarea acestei facilităţi, dar şi cu promisiunea că versiunile viitoare vor face posibilă şi sincronizarea listelor de melodii. Pe de altă parte, sincronizarea cu ajutorul lui Winamp este un proces extrem de simplu. Odată conectat la calculator, playerul este detectat şi afişat în secţiunea Portable din cadrul Media Library.
Din acest moment, tot ce are de făcut utilizatorul este să încarce în playlist melodiile pe care vrea să le transfere, să le selecteze, să dea click dreapta şi să aleagă opţiunea Send to: numele playerului (Winamp va afişa aici chiar numele playerului conectat) din meniul contextual.

O altă metodă pentru sincronizarea cu playerul portabil o reprezintă MediaMonkey. Însă acesta nu poate fi considerat o alternativă viabilă pentru playerele portabile care, în mod normal, ar trebui sincronizate cu Windows Media Player. Şi aceasta tocmai din cauza asemănării dintre cele două programe în ceea ce priveşte sincronizarea. La fel ca aplicaţia celor de la Microsoft, MediaMonkey oferă două modalităţi de realizare a sincronizării, manuală şi automată, modalitatea de realizare a acestora asemănându-se în mare măsură cu funcţia similară din Windows Media Player. O facilitate suplimentară totuşi este posibilitatea compresiei şi conversiei multiple a fişierelor dintr-un format în altul în cadrul procesului de sincronizare.

Sincronizarea propriu-zisă cu ajutorul acestui program este extrem de simplă. După conectarea playerului portabil la calculator, pe toolbar va deveni activ butonul Synchronize to Portable/Audio Device. În funcţie de metoda de sincronizare aleasă (automată ori manuală), utilizatorul va trebui să selecteze fişierele care vor face obiectul sincronizării sau vor fi avute în vedere toate melodiile din Library.

SINCRONIZAREA TELEFONULUI MOBIL

Foarte multe telefoane, fie că sunt aşa-numitele smartphones sau sunt telefoane obişnuite, oferă posibilitatea sincronizării anumitor informaţii de pe calculator cu cele de pe telefon. În general, sunt avute în vedere datele persoanelor de contact din agendă şi informaţii personale precum întâlniri, programări, notiţe etc.

În cazul telefoanelor inteligente motorizate de sistemul Windows Mobile, sincronizarea se realizează cu ajutorul aplicaţiei ActiveSync. Aceasta are în vedere sincronizarea informaţiilor de pe telefon cu cele din Microsoft Outlook. Se poate opta fie doar pentru sincronizarea unui anumit modul (agenda de contacte, calendarul, notiţele), fie pentru sincronizarea compactă a acestora. De asemenea, utilizatorul poate opta între sincronizarea automată, în momentul conectării terminalului la calculator, şi sincronizarea manuală, la cererea expresă a acestuia.

Telefoanele obişnuite realizează sincronizarea prin intermediul unei aplicaţii proprii. Vom lua ca exemplu sincronizarea unui telefon Sony Ericsson din seria K. Software-ul acestor modele include aplicaţia Sync Station care se ocupă de procesul de sincronizare. Acesta nu se realizează automat, ci necesită un efort minim din partea utilizatorului, şi anume un dublu click pe pictograma corespunzătoare din Tray. Setările



implicite ale aplicaţiei sincronizează telefonul cu informaţiile din Outlook Express. Nu este obligatorie nici în acest caz sincronizarea tuturor modulelor, putându-se opta pentru sincronizarea doar a calendarului, de exemplu. Sync Station nu limitează utilizatorul doar la Microsoft Outlook în ceea ce priveşte sincronizarea. Dacă utilizatorul nu foloseşte Microsoft Outlook, ci Outlook Express, acesta poate opta pentru sincronizarea contactelor din telefon cu Windows Address Book, agenda oferită de Outlook Express.

SINCRONIZAREA AGENDEI DE CONTACTE

Informaţiile de contact reprezintă un alt domeniu în care sincronizarea joacă un rol important pentru anumite categorii de utilizatori, în special pentru cei care dispun de o agendă foarte bogată şi au acces la cel puţin două calculatoare. În acest sens, este foarte important ca utilizatorii respectivi să aibă acces fie la aceeaşi agendă, fie la agende cu informaţii identice, iar actualizarea informaţiilor în una dintre agende să fie operată automat şi în cealaltă în urma sincronizării.

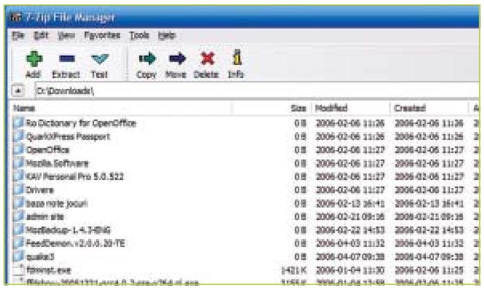


Dintre serviciile care realizează această operaţiune, vom lua ca exemplu Plaxo, unul dintre cele mai interesante astfel de servicii. Acesta poate realiza sincronizarea contactelor pentru clienţii de e-mail Microsoft Outlook, Outlook Express, Mozilla Thunderbird şi chiar a serviciului de e-mail al celor de la Yahoo!, plus a tuturor informaţiilor (contacte, calendar, activităţi, notiţe) conţinute de Microsoft Outlook. În acest scop, utlizatorul trebuie să descarce de pe site-ul www.plaxo.com aplicaţia corespunzătoare programului folosit. Odată instalată, aceasta va lua forma unei bare suplimentare de butoane în cadrul programului folosit. Evident, aplicaţia Plaxo trebuie instalată pe ambele calculatoare între care se urmăreşte realizarea sincronizării. Plaxo oferă şi un manager propriu de informaţii personale, denumit Plaxo Online. Astfel că utilizatorul poate realiza sincronizarea între programul folosit şi Plaxo Online, în acest fel fiind posibilă accesarea informaţiilor respective, prin intermediul browser-ului Web, de pe un calculator pe care nu este instalat clientul de e-mail folosit. Toate facilităţile menţionate fac parte din pachetul gratuit. Plaxo mai oferă o serie de facilităţi suplimentare, contra cost. Dintre acestea, se remarcă sincronizarea informaţiilor conţinute de programele sus-menţionate cu telefonul mobil.

Liviu Mihai

Utilitar compresie

7-Zip
4.42



Epoca în care dimensiunea unei arhive era un element important, iar programul care a generat-o foarte apreciat a apus o dată cu era modemurilor de dial-up. Cu toate acestea, arhivarea unor date este încă o operaţiune necesară, fie pentru transmiterea lor printr-un mesaj de e-mail, fie pentru compactarea unor date în vederea stocării.

UN RIVAL PENTRU TRON

7-Zipe este un program destul de bătrân, însă doar de la versiunea 4 a început să fie un candidat serios pentru tronul cuvenit celui mai bun program de arhivare. Sub o interfaţă simplă şi intuitivă se ascund facilităţi puternice de compresie şi decompresie. Aplicaţia este capabilă să deschidă fişiere arhivă de tip RAR, CAB, ARJ, LZH, CHM, Z, CPIO, RPM şi DEB, oferind totodată compresia datelor în format 7z, ZIP, GZIP, BZIP2 şi TAR, precum şi o versiune destinată platformei Windows XP 64bit.

7-ZIP

Acesta este formatul nativ al aplicaţiei, fiind o versiune mult îmbunătăţită a cunoscutului fomat ZIP şi un format deschis şi disponibil oricui ar putea să-i aducă îmbunătăţiri. Faţă de acesta, 7-Zip oferă o dimensiune a dicţionarului mult mai mare, de până la 128MB faţă de doar 32KB în cazul ZIP, astfel fiind posibile şi ratele de compresie excelente, cu penalizarea de viteză aferentă utilizării unui dicţionar de dimensiuni mari. În teste, 7-Zip a reuşit uneori, în funcţie de tipurile de fişiere comprimate, să surclaseze formatul RAR, oferind, ca şi acesta, posibilităţi de protecţie cu parolă (inclusiv a denumirii fişierelor şi directoarelor incluse), crearea de arhive cu autoextracţie sau de arhive solide, oferind totodată posibilitatea împărţirii lor pe volume.

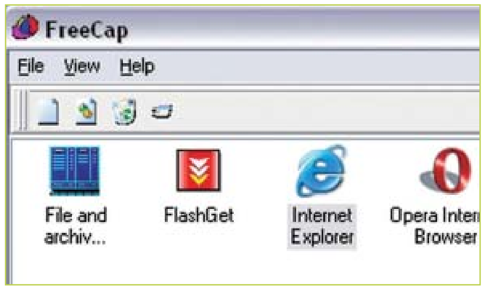
Contact	
Producător	Igor Pavlov
Web	www.7-zip.org
Detalii	
Versiune	4.42
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ compresie bună
+ număr mare de formate utilizate
+ viteză mare de procesare
+ format proprietar foarte bun

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Reţea

Freecap
3.1.8



Indiferent dacă un server proxy este obligatoriu sau facultativ, configurarea tuturor aplicaţiilor reprezintă o operaţiune consumatoare de timp. O altă problemă este cea a aplicaţiilor care nu beneficiază de suport pentru servere proxy, în acest caz Freecap fiind aplicaţia ideală.

TĂCUT ŞI EFICIENT

Faţă de aplicaţiile care interceptează tot traficul de reţea, FreeCap foloseşte o apropiere mai comodă: din interfaţa principală se pot seta programele care vor trebui să folosească serverul proxy declarat în aplicaţie, pentru a beneficia de această redirecţionare fiind necesară pornirea lor de aici. Este un avantaj, deoarece pot funcţiona două sesiuni ale unei aplicaţii, una conectată direct şi alta redirecţionată către serverul proxy. FreeCap foloseşte în acest scop metoda cunoscută ca "dll injection", uneori programul firewall semnalând o astfel de problemă, falsă în cazul de faţă. Aplicaţia oferă suport pentru serverele proxy de tip Socks 4 sau 5 şi pentru cele de tip HTTP, în acest caz făcându-se o tunelare excelentă, care funcţionează ireproşabil. Dacă este cazul, FreeCap poate folosi un lanţ de servere proxy, aplicaţia ocupându-se de translatarea apelurilor între acestea.

SIMPLITATE MAXIMĂ

Aplicaţia poate porni automat o dată cu sistemul de operare, utilizatorul neavând altceva de făcut decât să pornească interfaţa şi să-şi lanseze aplicaţia favorită de acolo, FreeCap ocupându-se de restul operaţiunilor. În cadrul testelor, aplicaţia a funcţionat ireproşabil, doar uneori utilizarea unui server de tip Socks 4 neîmpăcându-se prea bine cu browser-ul, serverul accesat trimiţând erori privitoarea la neînţelegerea apelurilor.

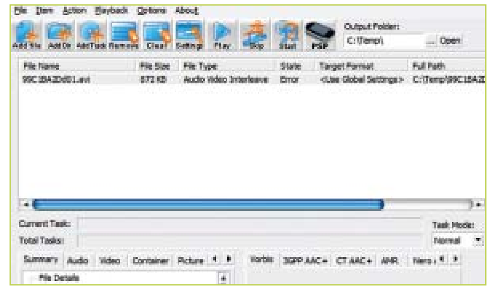
Contact	
Producător	MediaPride
Web	www.freecap.ru
Detalii	
Versiune	3.1.8
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ stabilitate
+ simplitate în utilizare
+ suport Socks5/4/HTTP
+ suport UDP traversing

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Multimedia

MediaCoder
0.3.8



Deseori, un utilizator se loveşte de un format audio sau video exotic, care nu rulează pe alte echipamente. Singura soluţie este, în acest caz, conversia fişierului în alt format video sau audio. O activitate neplăcută, consumatoare de timp şi de căutări pe Internet se poate transforma într-una rapidă şi simplă prin intermediul convertoarelor universale precum MediaCoder.

DE TOATE PENTRU TOŢI

MediaCoder oferă suport pentru o varietate largă de formate audio (MP3, Ogg Vorbis, AAC, AAC+/Parametric Stereo, AMR NB/WB, MusePack, WMA, RealAudio, FLAC, WavPack, Monkey's Audio (APE, APL), OptimFrog, AAC Lossless, WMA Lossless, WAV) şi video (H.264, Xvid, DivX 4/5, MPEG 1/2/4, H.263, 3ivx, RealVideo, Windows Media Video 7/8/9, DV, AVI, MPEG/VOB, Matroska, MP4, RealMedia, ASF/WMV, Quicktime MOV, OGM), conversia între ele fiind facilitată de multitudinea de opţiuni avansate oferite. Interfaţa oferă un acces direct la toate operaţiunile importante: adăugarea sau ştergerea de fişiere din listă în meniul superior, lista fişierelor supuse conversiei şi lista de opţiuni avansate în partea inferioară. Aici se regăsesc informaţii despre codec-urile utilizate de fişierul care va fi supus conversiei, tipul conversiei video şi parametrii aferenţi, tipul de container care va fi folosit (AVI, Matroska, MP4 şi altele), putându-se efectua şi operaţiuni de redimensionare, tăiere sau procesare a imaginii.

APROAPE PERFECT

Aplicaţia foloseşte celebrele librării MPlayer şi FFDShow pentru conversie, rezultatele fiind foarte bune. Deşi lista de parametri nu este mare, aceştia pot fi editaţi manual în fereastra de setări avansate, explicaţiile lor nefiind însă disponibile.

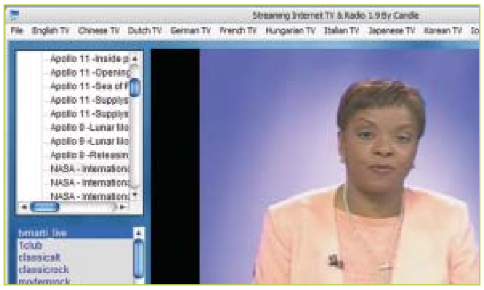
Contact	
Producător	Stanley Huang
Web	http://mediacoder.sourceforge.net
Detalii	
Versiune	0.3.8
Sistem	Windows XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ utilizare simplă
+ opţiuni variate
+ varietate mare de formate cunoscute
- mesaje de eroare neexplicitate

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Multimedia

Streaming Internet TV & Radio 1.9



Internetul, pe lângă accesul la informații și aplicații software, este o lume multimedia complexă. Posturi de radio, posturi de televiziune sau camere cu imagini live emit prin intermediul Internetului și așteaptă doar să fie accesate.

TELEVIZIUNE LA UN CLICK DISTANȚĂ

Aplicația este una deosebit de simplă. Folosind Windows Media Player ca fereastră pentru redarea fișierelor video și audio, aceasta oferă acces direct la o serie de posturi TV și de radio. Suplimentar, autorul oferă și acces direct la o serie de secvențe video și un amestec de posturi radio și camere Web interesante, această listă actualizându-se periodic. În această listă și utilizatorul își poate introduce posturile radio și TV favorite, precum și fișierele multimedia aflate local. Dacă posturile TV, plasate direct în meniul aplicației și organizate în funcție de specificul limbii în care acestea emit, și posturile de radio, amplasate în același loc, se dovedesc insuficiente, prin comutarea în meniul Listings se oferă acces la bazele de date online care mențin liste la zi ale posturilor online: Shoutcast, Radiotower, Radiofeeds și altele.

DEPARTE DE PERFECȚIUNE

Deși aplicația rulează în condiții bune de stabilitate, are multe probleme legate de interfață, acestea aducându-i și bile negre. Aceasta este neintuitivă, uneori răspunde greu la comenzi, cea mai deranjantă problemă fiind însă simplul fapt că este de-a dreptul urâtă. Mai mult, fluxurile video nu se pot salva sub nici o formă, în timp ce înregistrările audio, indiferent că sunt ale unui post de radio sau ale unei coloane sonore a unui canal TV, nu se pot salva decât în format WAV necomprimat, orice alt format fiind indisponibil.

Contact	
Producător	Rudolph Uebe
Web	www.candles-weblog.us
Detalii	
Versiune	1.9
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

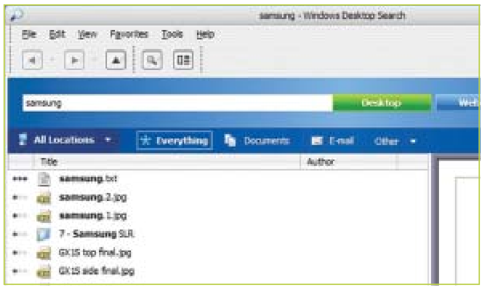
+ resurse ocupate
+ simplitate în utilizare
- posibilități de salvare limitate
- interfață urâtă

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Aplicații desktop

Windows Desktop Search 2.0



Căutarea unor fișiere pe harddisk-ul local uneori este anevoioasă, consumând atât timp, cât și resurse. După lansarea Google Desktop Search, este rândul celor de la Microsoft să lanseze un produs similar.

SIMPLU ȘI FACIL

După instalare, aplicația se plasează comod în taskbar, oferind un câmp pentru text și un buton care deschide panoul cu rezultatele căutării. Programul oferă și facilitatea de completare automată a rezultatelor în funcție de caracterele tastate, precum și salvarea căutărilor pentru o accesare ulterioară mai rapidă. Interfața aplicației este foarte simplă, integrându-se cu mediul Windows și înlocuind vechiul modul de căutare din Windows, această ultimă setare putând fi dezactivată după dorință. În mod implicit, aplicația caută și indexează doar conținutul directorului My Documents și mesajele de e-mail din Outlook Express și Outlook, dar poate fi setată să indexeze oricare director sau harddisk. Facilitățile aplicației pot fi extinse prin intermediul unor extensii, momentan existând suport pentru mesajele Lotus Notes, documente PDF, mesaje salvate de e-mail în format .msg, documente Star Office și mesaje din clienții de mesagerie Thunderbird și Eudora, arhivele de tip RAR, precum și alte formate mai puțin uzuale.

MULTE LIMITĂRI

Din nefericire, aplicația are unele limitări deranjante. Formatele indexate în mod implicit sunt destul de puține iar modulul de previzualizare suportă doar formatele .bmp, .emf, .gif, .jpg, .jpeg, .png, .wmf. De asemenea, indexarea conținutului din Outlook necesită acțiuni și setări suplimentare din partea utilizatorului.

Contact	
Producător	Microsoft
Web	http://desktop.msn.com
Detalii	
Versiune	2.06.5000
Sistem	Windows XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ scanare rapidă
+ simplitate în utilizare
+ resurse ocupate
- număr mic de formate cunoscute

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Securitate

Winguard Pro 2006



Winguard Pro 2006 este o aplicație menită să protejeze anumite fișiere, programe sau directoare de accesul persoanelor neautorizate, fiind util mai ales în cazul sistemelor de operare care nu asigură astfel de facilități sau oferind o interfață mai simplă decât instrumentele native din Windows.

PROTECȚIE APROAPE COMPLETĂ

Față de versiunea comercială, ediția gratuită nu permite adăugarea propriilor programe în lista articolelor protejate, protejarea directoarelor și a instalărilor de noi aplicații. Această versiune are însă protecții gata definite pentru o serie de aplicații native din Windows, incluzând aici Control Panel, Display Properties, DOS Prompt, Add or Remove Programs, Internet Options sau Registry Editor. Deși în versiunea gratuită nu se pot proteja directoare întregi, prin selectarea lor se pot cripta și decripta după dorință fișierele conținute, această opțiune fiind ea însăși protejată prin intermediul unei parole. Se pot proteja de intruși și directoarele-rădăcină sau Windows, precum și setările de dată, restricțiile administrative și altele. Există și un modul care permite blocarea accesului la anumite pagini Web, din păcate acesta funcționând doar dacă se folosește Internet Explorer, celelalte browsere fiind imune.

ENIGMATICA DEZINSTALARE

Deși operațiunea de instalare este simplă, ajutată și de posibilitatea importării și exportării setărilor, iar utilizarea intuitivă, dezinstalarea este un coșmar. A fost nevoie de două actualizări de versiune și de tot atâtea restartări pentru ca mult dorita opțiune de dezinstalare să-și facă apariția. De asemenea, modul în care se face protecția anumitor module de Windows este uneori deranjantă.

Contact	
Producător	WGP Security Software
Web	www.winguardpro.com
Detalii	
Versiune	6.2.5
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

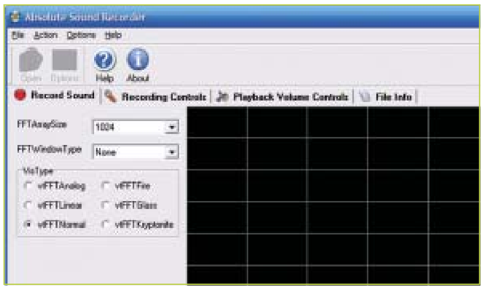
+ criptare sigură
+ utilizare facilă
+ resurse ocupate
- dezinstalare greoaie

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Multimedia

Absolute Sound Recorder 3.3.5



În lipsa unei aplicații simple și intuitive precum Absolute Sound Recorder, până și o activitate simplă ca înregistrarea prin intermediul unui microfon sau a unei intrări stereo tinde să devină frustrantă.

SIMPLITATE DUSĂ LA EXTREM

Programul este destinat în mod clar începătorilor sau persoanelor care nu doresc să se complice cu aplicații complexe. Interfața este excelent structurată pe taburi, împărțind aplicația în patru părți distincte: modulul de înregistrare efectivă, cea de control al nivelurilor de volum pentru înregistrare, cea identică, dar aferentă redării și în final un modul de management al fișierelor înregistrate, cu butoanele pentru controlul înregistrării și al volumului disponibile tot timpul în partea de jos a aplicației. Există posibilitatea utilizării a două plăci de sunet concomitent și urmăririi în timp real a nivelului volumului înregistrării în scopul eliminării fenomenului de distorsionare în cazul nivelului exagerat de mare, cunoscut ca și Clipping. Din opțiuni se poate alege formatul în care se va face înregistrarea, fiind disponibile formatele WAV necomprimat, WMA și MP3, suportul pentru ultimul tip de format fiind oferit prin intermediul excelentului codec Lame, existând posibilitatea scrierii de IDTag-uri, atât în format V1, cât și V2.

ASPECTE NEGATIVE

Din păcate, aplicația duce lipsa unor facilități simple care i-ar fi mărit capacitățile, cea mai acută fiind imposibilitatea utilizării unor parametri avansați pentru codarea în format MP3. Deși codec-ul folosit este excelent, nu se pot aplica parametri suplimentari care să maximizeze calitatea fișierului înregistrat. Rezultatul va fi invariabil un fișier stereo cu bitrate constant.

Contact	
Producător	Absolute Software
Web	www.iaudiosoft.com
Detalii	
Versiune	3.3.5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (24,95$)

Evaluare generală
+ simplitate în utilizare
+ resurse mici ocupate
+ suport pentru scriere direct pe harddisk
- lipsă suport codec-uri externe

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Securitate

Malware Sweeper Pro 2.1



Malware Sweeper Pro este o aplicație menită să apere sistemul de aplicațiile de tip spyware sau malware, care au devenit mai prezente în peisajul cotidian decât mult mai celebrii viruși informatici.

TOLBA CU FACILITĂȚI

Ca orice program dedicat securității care se respectă, Malware Sweeper Pro vine cu o suită impresionantă de facilități și opțiuni. Scanarea rezidentă vă ferește de intruziunile reprezentate de spyware, adware, malware, troieni, keyloggere, dialere sau aplicații pentru hijack. Aceasta scanează fișierele accesate local sau descărcate de pe Internet, supraveghează modificările de regiștri, atenționând utilizatorul în cazurile în care o aplicație încearcă să se instaleze astfel încât să pornească la start-up. Ca modul suplimentar este oferită posibilitatea de a supraveghea și curăța lista de Browser Helper Objects, sub a căror formă se instalează unele aplicații care se folosesc de vulnerabilități de Internet Explorer, lista de intrări din fișierul hosts, lista de toolbar-uri instalate în Internet Explorer sau locațiile din care o aplicație poate porni la start-up.

UTILIZARE ANEVOIOASĂ

Din păcate, aplicația testată are unele probleme de alocare a resurselor, cantitatea de memorie utilizată mărindu-se uneori până la dimensiuni ridicol de mari. Deosebit de agasantă este interfața aplicației: deși are un aspect plăcut și modern, casetele de dialog nu sunt foarte bine conturate, deseori închiderea uneia dintre ele durând câteva secunde din cauză că butonul de închidere nu este prea vizibil. Deși scanarea este bună și rapidă, mai recomandată este opțiunea unui produs antivirus care să ofere și modulele oferite de aplicația de față.

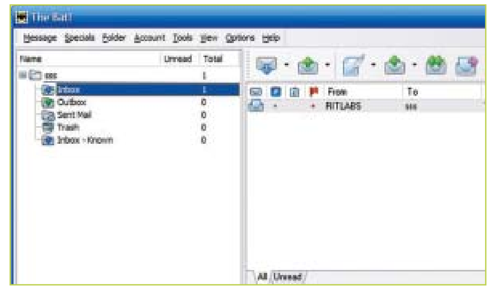
Contact	
Producător	Malware Sweeper
Web	www.malwaresweeper.com
Detalii	
Versiune	2.1.0.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (34,95$)

Evaluare generală
+ scanare rapidă
+ calitate bună a scanării
- resurse ocupate
- probleme la nivelul interfeței

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Client e-mail

The Bat Professional 3.80



Probabil cel mai folosit serviciu de Internet este și unul dintre cele mai vechi: e-mail-ul. Este normal ca piața să ofere o multitudine de clienți de e-mail, fiecare oferind diferite facilități. Puțini au reușit însă să se apropie atât de mult de perfecțiune ca RitLabs.

REGELE NEÎNCORONAT AL E-MAIL-ULUI

The Bat, în versiunea lui Professional, se apropie de ceea ce s-ar putea numi clientul de e-mail perfect. Acesta oferă o interfață în mai multe limbi și suport pentru corectarea automată a textului, funcționalitate care poate fi extinsă prin intermediul unor dicționare. Se poate particulariza modul în care să arate mesajele, atât cele primite, cât și cele la care se dă Reply sau Forward. Modul nativ de lucru al aplicației este cel de afișare în format text, existând și posibilitatea citirii sau formatării mesajelor HTML. Funcționalitățile programului pot fi extinse prin intermediul plug-in-urilor, filtrarea antispam, scanarea de viruși sau crearea de macro-uri fiind câteva exemple de plug-in-uri.

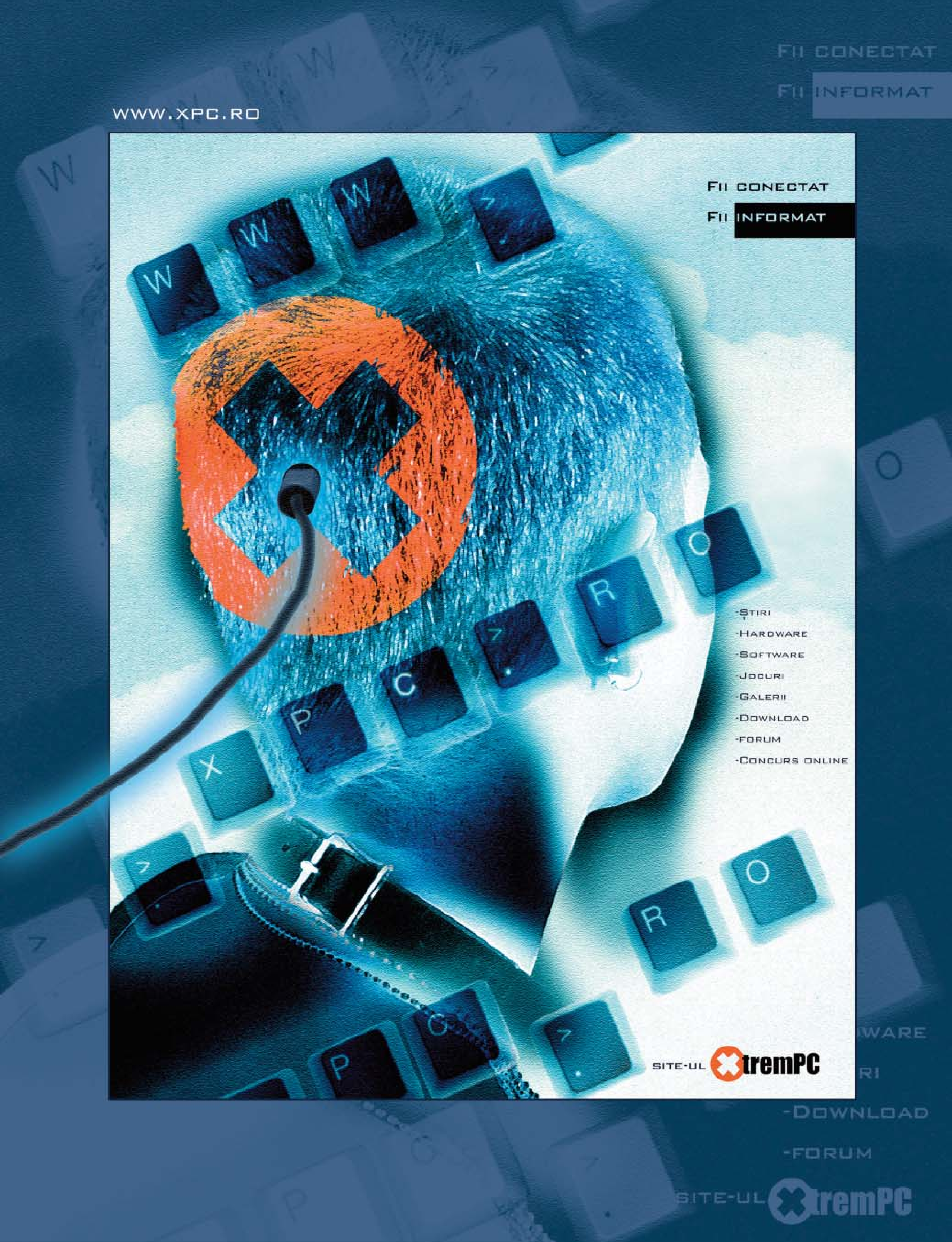
SECURITATEA, PE PRIMUL LOC

Încă de la instalare se pot observa facilitățile puternice ale acestei aplicații, aceasta oferind o criptare în timp real a mesajelor și a listei de contacte. Pentru siguranța sporită a comunicației sunt oferite atât posibilitatea criptării prin intermediul standardului OpenPGP, cât și utilizarea unui motor de afișare propriu, acesta fiind imun la atacuri care folosesc cod încărcat de pe un server extern. The Bat oferă și filtre antispam de calitate de tip bayesian, acesta învățând cu ajutorul utilizatorului să deosebească un mesaj de spam de unul legitim, evident putându-se crea și liste de permisii sau restricții absolute.

Contact	
Producător	RitLabs
Web	www.ritlabs.com
Detalii	
Versiune	3.80.03
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (57,99$)

Evaluare generală
+ facilități puternice
+ filtre antispam bune
+ suport PGP inclus
+ securitate puternică

Verdict
★ ★ ★ ★ ★


WWW.XPC.RO
Fii conectat
Fii informat
-Știri
-Hardware
-Software
-Jocuri
-Galerii
-Download
-forum
-Concurs online
SITE-UL XtremPC

SharpConstruct

O încercare de a emula Zbrush

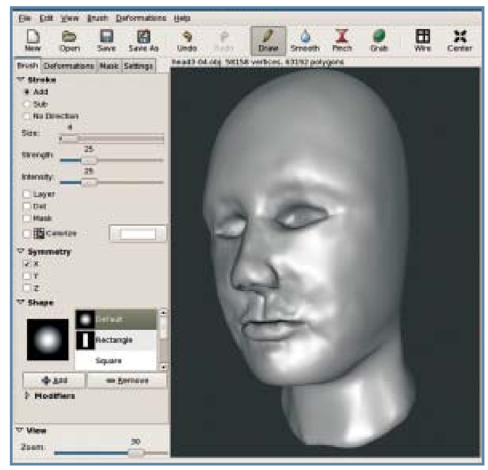
DUPĂ CUM POMENEAM ÎNTR-UNUL DIN numerele trecute, noul trend în lumea graficii 3D este microdetaliul, un aspect făcut necesar de utilizarea extensivă de normal mapping în jocuri și nu numai. Practic producătorii trișează un pic, folosind modele cu un număr mic de poligoane, peste care se adaugă o hartă de detalii, rezultatul fiind echivalent cu o meșă cu un număr mult mai mare de poligoane.
Prin această metodă, un model de 250.000 de poligoane poate fi simulat prin intermediul unuia de 5000-10.000, aparent fără nici o pierdere de calitate.

Totuși, pentru generarea de normal maps – hărțile de detalii pe care le pomeneam mai sus -, este nevoie ca artiștii să modeleze efectiv o meșă cu numărul maxim de poligoane pe care să o exporte într-un format specific. Sau să folosească un program gen Zbrush (și, mai nou, Silo, Modo sau într-o mai mică măsură 3ds max cu al său push/pull) cu ajutorul căruia să "picteze" detaliile pe o meșă low-poly.

În acest segment tematic de aplicații se înscrie și SharpConstruct, care, în ciuda numelui, pornește de la o sferă, ca și Zbrush. Spre deosebire de Zbrush însă, această sferă este singurul tip de meșă de la care puteți porni, cel puțin în această variantă incipientă în care se află programul.

Aceasta poate fi modificată ca un cocoloș de plastilină sau lut prin intermediul tehnicii push/pull și apoi poate fi deformată cu ajutorul diverselor "pensule", care sunt de fapt niște imagini ce se aplică peste meșă, un soi de heightmaps interactive, a căror poziționare, intensitate, dimensiuni și alți parametri sunt controlați de utilizator.





Aici intervine prima problemă. Interfața este mai intuitivă decât cea din Zbrush (care, deși era mult mai atractivă din punct de vedere vizual, mai "artistică", dacă vreți, nu era atât de simplu de înțeles de un novice), dar numărul de instrumente disponibile este mult mai mic, iar acestea nu sunt atât de flexibile ca și cele din Zbrush. Practic, pe lângă o gamă redusă de pensule între care este destul de greu să faci deosebirea ca efect, SharpConstruct mai oferă Pinch, Smooth și Grab (acesta din urmă fiind un soi de extrude interactiv + taper, al cărui efect este să "tragă" moțuri din meșă).

Cam puțin, aș aprecia, dar aplicația este încă în dezvoltare, așa că sper ca până spre final să mai fie adăugate instrumente noi. S-ar mai putea umbla cu certitudine și la optimizare, pentru că reacția instrumentelor este foarte lentă, pe o configurație medie efectul lor apărând după câteva secunde bune, iar numărul de poligoane ce pot fi afișate pe ecran fără ca programul să înceapă să sughită este de câteva sute de mii, pe când Zbrush sau Silo se laudă deja cu peste 2 milioane.

Faptul că nici măcar nu poate exporta încă normal maps îl recomandă aproape exclusiv pentru hobby, mai ales pentru cei care vin dinspre partea mainstream a artei și sunt eventual obișnuiți cu sculptura. Singurele formate acceptate pentru export sunt Wavefront Obj cel universal și LWO pentru Lightwave. Ar fi fost util și un exporter dedicat pentru 3dsmax, care este semnificativ mai utilizat decât alte pachete de grafică 3D.

Numărul mic de opțiuni "profesionale" era oarecum previzibil pentru un program gratuit care nici nu a fost finalizat încă, însă mă așteptam la mai mult. Wings3D a încercat să emuleze Nendo și a reușit chiar să îl depășească. Așteptam cu interes un program care să amenințe poziția Zbrush, dar se pare că mai am de așteptat. Până la apariția Silo 2.0, cel puțin.

Adrian Dorobăț





Contact	
Producător	SharpConstruct
Web	http://sharp3d.sourceforge.net
Detalii	
Versiune	0.12 Release Candidate 3
Sistem	Pentium 4 1Ghz, 256MB RAM, Video OpenGL 64MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ o interfață mai familiară decât cea din Zbrush
+ nu costă nimic
- probleme majore de performanță pe anumite configurații
- nu are (încă) export de normal maps
- setul de instrumente și opțiuni este destul de primitiv momentan

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, Bucureşti 4. Imaginile trimise trebuie însoţite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afişând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât şi shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puţin standard, va fi necesară cel puţin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creaţie, full screen, afişând întregul mediu de lucru şi elementele imaginii realizate.

GX Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

Andrei Ichim
andrei313@yahoo.com

"Am participat cu acest ninja stilizat la un concurs ce a avut loc pe www.cgchat.com. Restricţiile au fost: 2000 de poligoane, două texturi de 512. Am reuşit să îl fac din 1951 de poligoane. L-am modelat în 3dsmax7 şi pentru texturi am folosit Photoshop."

Presupunem că ne-ai fi spus dacă ai fi câştigat. Oricum, imaginea este lăudabilă. Evident că în atât de puţine poligoane nu aveai cum să îl faci altfel decât stilizat, dar reducerea lui la esenţă s-a făcut în mod graţios, dacă se poate spune aşa. L-am vedea fără probleme într-un joc. Modelarea low-poly poate fi chiar mai dificilă decât cea high-poly uneori şi puţini aleg această cale mai spinoasă.





Ovidiu Costache
office@adriansistem.ro

Să nu credeţi că am publicat imaginea pentru că scrie XtremPC în ea. Pe de altă parte nici n-am putea spune cu certitudine de ce am ales-o, pentru că nu impresionează prin nimic anume: texturi procedurale, obiecte banale, randare raytrace simplistă. Dar arată mai bine decât multe dintre imaginile "slabe" pe care le-am primit, aşa că am zis să încurajăm tentativele artistice măcar din când în când.





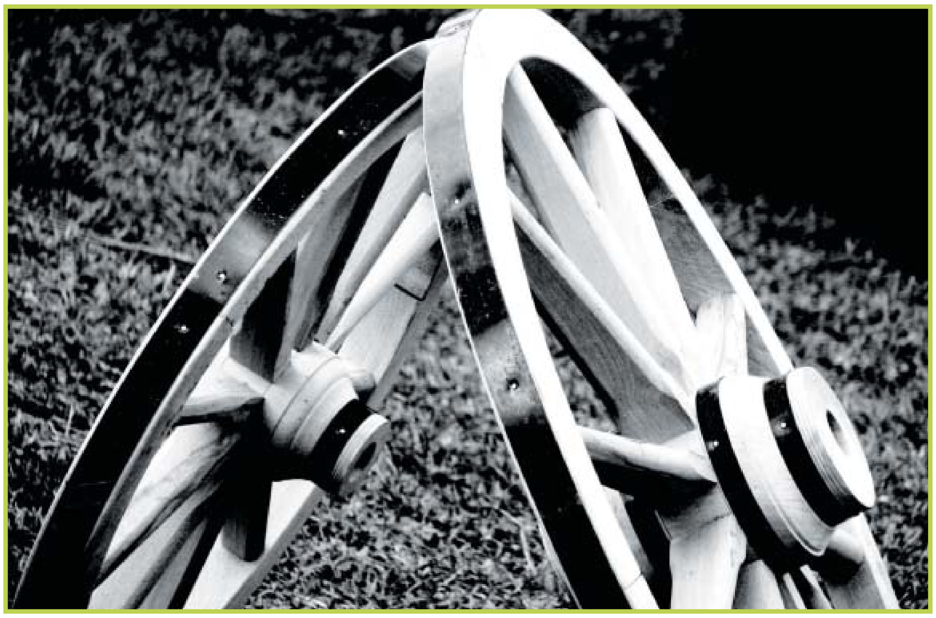
Şerban Sebastia
serban_sebastian@yahoo.com

Ai unele probleme la randare, umbrele sunt dubioase şi contururile cam zimţate pe alocuri. În plus, producătorii de motociclete au obiceiul să folosească metal cromat pentru diversele apendaje ale motocicletei, lucru care este de obicei emulat şi de cei care le modelează. Imaginea ar fi arătat mult mai bine cu nişte texturi mai bine alese şi cu mai multă atenţie la setările motorului de randare.

FORUMUL XTREMPC

Concurs de fotografii

Tema de luna aceasta a fost una destul de abstractă - "Complementar" -, astfel că la concurs au fost înscrise doar 10 fotografii. Dintre acestea, juriul de specialitate a ales câştigătoare fotografia "Reciproc", trimisă de Ciprian Trip din Oradea. Fotografia a fost realizată la standul meşterilor populari de la Spring Expo 2006, folosind un aparat Canon Powershot S2 IS. "Prin forma ei rotundă, roata simbolizează ceva perfect; aflată într-o poziţie complementară cu o altă roată, formează un nou tip de perfecţiune, şi anume reciprocitatea. Poza surprinde cele două obiecte susţinându-se unul pe celălalt într-o armonie plină de înţelesuri."



"Noile modele K800/K790 vor dispune de o cameră foto integrată cu rezoluţie de 3.2 megapixeli."

În dialog cu Sony Ericsson despre cele mai noi modele de telefoane mobile şi facilităţile de care acestea vor beneficia pe viitor



Bogdan Zinca
National Account Manager
Sony Ericsson

XPC: Telefoanele mobile includ camere foto din ce în ce mai performante. Modelul K750i este doar un exemplu în acest sens. Credeţi că acestea vor lua locul camerelor foto digitale compacte în curând?
B.Z.: Cele două moduri de fotografiere digitală – cu ajutorul camerelor foto obişnuite sau al telefoanelor foto – se află într-o sinergie benefică. Mulţi dintre utilizatori iau contact cu plăcerea de a face fotografii digitale tocmai prin intermediul telefoanelor foto. Respectatul brand Cyber-shot al lui Sony este o valoare adăugată pentru telefoanele mobile. Iar acest lucru îi va convinge pe utilizatori că experienţa Sony în fotografie digitală este acum disponibilă şi pentru medii noi.

XPC: Seria K a inclus o serie de modele foarte populare, nu doar în România, precum K500i, K700i sau K750i. De curând, a fost anunţat modelul K800i. Spuneţi-ne, pentru cititorii noştri, care sunt principalele caracteristici ale acestuia şi când va fi disponibil în România.
B.Z.: O dată cu lansarea, în 2003, a primului telefon cu cameră integrată, Sony Ericsson a continuat seria inovaţiilor, crescând rezoluţia camerei foto în medie cu un megapixel pe an. Sony Ericsson a anunţat lansarea primelor telefoane sub umbrela cunoscutului brand Cyber-shot. Noile modele K800/K790 vor dispune de o cameră foto integrată cu rezoluţie de 3.2 megapixeli. Marca Cyber-shot este o garanţie a faptului că telefoanele mobile pot avea acum funcţiile şi performanţele unei camere digitale adevărate. K800/K790 ridică ştacheta fotografiilor realizate de telefoanele mobile prin combinarea unor caracteristici precum rezoluţie înaltă, interfaţa camerei uşor de utilizat, stabilizator de imagine, reducerea efectului de "ochi roşii", BestPic™ şi UMTS 3G.

XPC: Sony Ericsson oferă o serie de telefoane inteligente, P990i fiind cel mai recent exemplu în acest sens. Ce impact au, din punctul dumneavoastră de vedere, aceste aşa-numite smartphone-uri pe piaţa românească? Are vânzarea lor o tendinţă crescătoare?
B.Z.: Impactul este unul pozitiv câtă vreme segmental business este în creştere o dată cu lansarea serviciilor 3G şi a push e-mail-ului.

XPC: Ce paşi va urma Sony Ericsson pentru a deveni numărul unu pe piaţa din România şi nu numai?
B.Z.: Sunt câteva puncte pe care ne-am concentrat până în momentul de faţă. Este vorba de înfiinţarea şi consolidarea reprezentanţei locale, de finanţare de programe de retail-merchandising şi de realizarea unui call center în limba română. Lucrăm în continuare la îmbunătăţirea relaţiei cu clienţii noştri şi la creşterea portofoliului de produse în dorinţa de a acoperi toate segmentele de piaţă.

XPC: Sony Ericsson nu a fost prea receptiv în a adopta Wi-Fi pe telefoanele sale mobile. Abia modelul P990, anunţat în cursul anului trecut şi nelansat încă, aduce această facilitate. Este un semn că industria producătorilor şi operatorilor GSM se teme de concurenţa Internetului?
B.Z.: Sony Ericsson a fost printre primii care au anunţat implementarea tehnologiei WiFi la terminalele sale. P990 a fost ales de noi să fie primul care încorporează această caracteristică datorită faptului că este cel mai avansat telefon din punct de vedere tehnologic. Pe măsură ce tehnologia WiFi se va îmbunătăţi şi va dobândi o acoperire mai largă, există posibilitatea să o înglobăm şi în alte telefoane Sony Ericsson.

XPC: DVB-H reprezintă, cel puţin momentan, viitorul televiziunii mobile şi accesibile. În ciuda colaborării cu rivalul Nokia în domeniul acesta, colaborare anunţată în cadrul 3GSM World Congress, Barcelona, compania nu a anunţat şi nici nu a făcut publice informaţii despre data apariţiei primului terminal cu facilităţi TV. Când preconizaţi că îşi vor face apariţia acestea?
B.Z.: Sony Ericsson crede în viitorul DVB-H câtă vreme curând, din 2008, va deveni standardul european în materie de transmisiuni televizate terestre. Chiar testăm în prezent produse DVB-H, iar primii paşi vor fi probabil add-on-uri sub forma unor receivere digitale.

XPC: Conectarea la Internet prin intermediul 3G nu mai este o noutate, însă vitezele mari oferite de HSDPA încă sunt. Când crede Sony Ericsson ca va fi momentul pentru implementarea acestei tehnologii şi în telefoane, momentan ea fiind doar apanajul cardurilor PCMCIA pentru computere?
B.Z.: Pentru 2006 avem în plan lansarea a două caduri PC compatibile HSDPA. Unele dintre acestea vor fi 3G/HSDPA şi, de asemenea, încă un model mai avansat ce va avea WiFi încorporat.

XPC: Când vom putea cumpăra telefoane Sony Ericsson cu cameră foto integrată lansate recent sub brandul Cyber-shot? Cum s-a reuşit integrarea unui bliţ cu Xenon în aceste telefoane, ştiut fiind că un astfel de bliţ are nevoie de un acumulator puternic?
B.Z.: Gama Cyber-shot este noua completare la portofoliul nostru impresionant şi inovativ de produse. Primii săi membri vor fi K800 şi K790. Blitzul Xenon nu este ceva nou pentru Sony Ericsson. O dată cu accesoriile pentru K750, prezentate anul trecut, am introdus primul flash cu Xenon. Bateria telefonului a fost optimizată pentru o folosinţă maximă cu un consum redus de energie. Iar rezultatele sunt spectaculoase, fotografiile făcute într-un mediu întunecos fiind într-adevăr remarcabile.

XPC: Care este viitorul modelelor Sony Ericsson "Walkman"?
B.Z.: Vorbim despre un viitor foarte promiţător, dezvoltând în permanenţă povestea de succes a walkman-ului. Priviţi cifrele de vânzări pentru aceste telefoane de la data lansării! De asemenea, adăugaţi şi reacţia extrem de favorabilă a consumatorului final din România faţă de produs! La nivel mondial, din august 2005, când a fost lansat pe piaţă primul telefon Walkman, până în decembrie 2005, Sony Ericsson vânduse peste 3 milioane de aparate. Ceea ce conferă Sony Ericsson poziţia de lider pe piaţa telefoanelor mobile cu abilităţi de muzică.

XPC: Cum se va adapta Sony Ericsson curentului telefoanelor mobile slim, precum Motorola Razer V3 sau Samsung X820?
B.Z.: În afara succesului înregistrat cu telefoanele foto şi walkman, Sony Ericsson pregăteşte şi o serie de telefoane ce urmează a fi lansate în Q3/Q4 2006, bazate pe conceptul Emotional Design, concept ce se va traduce prin linii şi curbe impresionante în designul telefoanelor deosebit de avansate din punct de vedere tehnologic.



O nouă viziune asupra muzicii
• Ascultă muzică, vorbește și fotografiază printr-o rotire • Salvează până la 750 de melodii de calitate CD în memoria extensibilă de 1Gb • Cameră foto de 2 megapixeli cu zoom digital 4X • O mare varietate de aplicații disponibile pentru software-ul S60 • Nokia XpressMusic pentru acces rapid și ușor la muzică
www.nokia.ro
Club NOKIA
Înscrie-te și bucură-te de avantaje la www.nokia.ro/clubnokia
NOKIA 3250
XpressMusic
S60 Open to new features
NOKIA
Connecting People
© Nokia 2006. Capacitatea cartelei de memorie furnizată în pachetul de vânzare poate varia. Serviciul Nokia pentru clienți (021) 407 75 05. Apel cu tarif normal.



QTEK S200 ŞI 9100
PROFETUL ŞI VRĂJITORUL

Vă prezentăm în acest număr două terminale Qtek cu ecran Touchscreen, din clasa business, care beneficiază de sistemul de operare Windows Mobile 5.0.

ÎNFIINŢATĂ ACUM NOUĂ ANI, COMPANIA taiwaneză HTC este unul dintre cei mai importanţi furnizori de soluţii bazate pe sistemul Windows Mobile, principalul şi din ce în ce mai puternicul rival al lui Symbian. Dovadă a calităţii acestor terminale mobile, Orange, unul dintre cei mai importanţi furnizori de servicii GSM la nivel mondial, a ales să comercializeze sub brand propriu o serie de modele ale acestei companii.

Cele două modele prezentate sunt Qtek S200 şi 9100, ambele purtând nume de cod inspirate parcă din jocurile RPG (Qtek S200 fiind profetul, iar 9100 vrăjitorul) şi ambele motorizate de Windows Mobile 5.0 Pocket PC. Caracteristicile fizice şi tehnice le plasează undeva la graniţa dintre Pocket PC şi Smartphone, având funcţii din ambele clase.

QTEK S200

S200 este un model impresionant din multe puncte de vedere, având puţine lipsuri. În primul rând, trebuie spus că S200 beneficiază de un display Touchscreen cu o rezoluţie de 240X320 pixeli, scrierea şi restul operaţiunilor putând fi realizate cu Stylus-ul din dotare. De fapt, utilizarea Stylus-ului este singura modalitate de scriere, modelul fiind lipsit de tastatură. Acest aspect, deşi prezintă şi avantaje, se poate dovedi un impediment pentru adepţii tastaturilor clasice, neobişnuiţi sau nereceptivi la scrierea directă pe ecran cu ajutorul Stylus-ului. Pe de altă parte, neincluderea unei tastaturi a dus la obţinerea unui terminal mai mic şi mai uşor.

În ceea ce priveşte construcţia acestui model, trebuie spus că S200 este dintr-un plastic negru, dar nu un plastic care să dea un aspect ieftin precum în cazul terminalelor low-end. Plasticul folosit este unul solid şi rezistent la şocuri, dând chiar un aspect elegant.

O altă calitate pe care am apreciat-o la S200 este amplasare butoanelor. În partea inferioară a terminalului, sub monitor, este plasat un adevărat panou de control prin intermediul căruia pot fi realizate toate operaţiunile, cu excepţia, bineînţeles, a scrierii diverselor mesaje sau



însemnări. În centrul acestui veritabil panou de control se află Joystick-ul, iar în ambele părţi ale acestuia sunt plasate câte trei butoane: câte un aşa-numit Softkey de o parte şi de alta (tastă care corespunde unei comenzi de pe ecran), iniţierea şi încheierea convorbirilor, plus butonul Start şi comanda OK (valabilă şi pentru închiderea ferestrelor). Pe părţile laterale sunt plasate butoanele pentru accesarea camerei foto şi a meniului Comm Manager, oprirea ecranului şi reglarea volumului. Butonul de oprire a ecranului este responsabil şi cu deschiderea/închiderea terminalului, pentru această operaţie fiind necesară ţinerea apăsată a butonului pentru aproximativ 5 secunde. În partea superioară, pe lateral, este poziţionat slotul SD/MMC.

Legat de camera foto se poate spune că aceasta reprezintă un pas înainte pentru modelele Qtek, beneficiind de o rezoluţie de 2MP. Cu toate acestea, performanţele camerei nu impresionează, iar fotografiile realizate nu se pot compara cu cele obţinute cu modele Nokia sau Sony Ericsson. Lipsa bliţului îşi spune cuvântul în acest sens.

QTEK 9100

Comparativ cu S200, primul lucru care iese în evidenţă la modelul 9100 este grosimea acestuia. Dacă S200 are o lăţime de 1.8cm, 9100 atinge 2.3cm. Acest lucru se datorează, în primul rând,



tastaturii pe care o include. Cei care nu se împacă cu Stylus-ul pot apela oricând la tastatură pentru că acest model oferă ambele posibilităţi de scriere. Un alt impediment este greutatea lui 9100, care ajunge la 160g.

Pe partea de construcţie se simte lipsa celor două butoane de accesare a meniului Start şi OK de pe partea frontală a terminalului, acestea fiind prezente doar pe tastatura glisantă. Din această cauză, 9100 va fi folosit pe orizontală în cele mai multe cazuri, ecranul schimbându-şi automat orientarea în funcţie de folosirea sau nu a tastaturii. Imediat deasupra ecranului sunt plasate două butoane pentru accesarea poştei electronice şi a browser-ului Web.

WINDOWS MOBILE POKET PC

Windows Mobile pentru Pocket PC include o serie de facilităţi suplimentare în comparaţie cu versiunea pentru Smartphones. În primul rând, butonul Start este însoţit de un meniu adecvat (asemănător celui din sistemele pentru PC), nefiind doar o cale de acces către meniul principal. Este posibilă plasarea shortcut-urilor către programele accesate frecvent (la alegerea utilizatorului), totodată fiind incluse şi aplicaţiile deschise recent. Butonul Start este plasat acum în partea superioară a ecranului, locul în care se găsea în versiunea pentru Smartphones fiind ocupat aici de Calendar. O altă îmbunătăţire a ecranului principal constă în afişarea mai multor informaţii, pe lângă dată şi oră fiind prezente întâlnirile introduse în calendar, activităţile cu grad ridicat de prioritate, e-mail-urile şi mesajele primite.
În ceea ce priveşte lista de programe, aceasta nu mai este împărţită în pagini a câte opt intrări fiecare. Windows Mobile Poket PC afişează, sub forma pictogramelor, toate programele într-o singură pagină.

În ceea ce priveşte aplicaţiile de tip office, această versiune include Word Mobile, Excel Mobile şi PowerPoint Mobile. În plus, este prezentă şi aplicaţia de vizualizare a fişierelor în format PDF a celor de la ClearVue pe care am prezentat-o în rubrica Smartphones din numărul 73.

Deosebit de util este meniul Comm Manager. Acesta permite activarea sau dezactivarea în orice moment a anumitor module sau tipuri de conexiuni, precum modulul GSM (dezactivarea acestuia duce la oprirea funcţiilor de telefon, terminalul putând fi folosit doar ca PDA), conexiunile Bluetooth, WIFI sau sincronizarea cu un PC.

Liviu Mihai

Specificaţii

S200		9100	
Dimensiuni	108.8 x 58 x 18.4mm	Dimensiuni	109 x 58 x 23mm
Greutate	150g	Greutate	160g
Display	TFT Touchscreen, 65K culori, 42 x 57mm, 240 x 320 pixeli, Handwriting Recognition	Display	TFT Touchscreen, 65K culori, 43 x 57mm, 240 x 320 pixeli, Full QWERTY, tastatură
Sistem	64MB RAM, 128MB ROM, Slot Card SD/MMC, Procesor Texas Instruments OMAP850 200MHz, Windows Mobile 5.0 with Push E-mail	Sistem	128MB Flash ROM, 64MB SDRAM, Slot Card Mini-SD, Procesor TI OMAP850 195MHz, Windows Mobile 5.0
Conectivitate	GPRS Class 10, infraroşu, EDGE, Bluetooth, Wi-Fi 802.11b, Mini-USB	Conectivitate	GPRS Class 10, infraroşu, EDGE, Bluetooth, Mini-USB
Cameră foto	2MP	Cameră foto	1.3MP, LED opac
Baterie	Li-Ion Polymer 1200mAh	Baterie	Li-Po 1250mAh

jocuri



Bogdan Bridinel

Bikini contra jocuri

Avem nevoie să fim apărați de influența femeilor frumoase. Nu râdeți, vorbesc serios!

Cea mai mare expoziție anuală de jocuri din lume suscită întotdeauna o mulțime de discuții aprinse, unele dintre ele chiar despre jocuri, altele despre noutăți din domeniul hardware și altele despre lucruri fără absolut nici o legătură, iar anul acesta nu a fost o excepție. Au fost și jocuri (Spore!), au fost și noi console și au mai fost și controverse interminabile legate de cât de potrivită este prezența manechinelor sumar îmbrăcate la o expoziție care nu se ocupă nici de lenjerie intimă, nici de loțiuni de piele. Încercând să reducă impresia lăsată în urmă de scandalul Hot Coffee, că jocurile sunt pentru ciudați și obsedați, organizatorii E3 au decis să impună mai strict regulamentul de conduită și să reducă atât poluarea sonoră, cât și gradul de dezbrăcare a manechinelor. Prima decizie a trecut aproape neobservată, dar a doua a provocat o mulțime de reacții, majoritatea, în mod surprinzător, pozitive. Aparent oamenii s-au săturat să intre în expoziții și, în loc să poată vedea exponatele în liniște, să fie înghesuiți din toate părțile de adolescenți mânați de hormoni care se învârt în jurul fetelor expuse, și ele, ca un produs oarecare.

Nu trebuie să mă întorc înapoi în timp decât până la CERF pentru a ajunge la aceeași părere. În cadrul evenimentului care, de bine, de rău, este cel mai important de gen din România, standul XtremPC a avut nefericirea de a fi în fața unuia în care atracția principală era o femeie cu sânii goi. Pictați, ce să zic, dar goi. "Sexul vinde", știu, dar chiar era nevoie ca expresia asta să fie luată atât de literalmente? Nici nu vreau să mă gândesc ce se va încerca la anul pentru a depăși ideea asta, pentru că nu sunt foarte multe direcții în care se mai poate merge de aici. Dansuri la bară?

Nu vreau să par un puritan rătăcit în secolul XXI, departe de mine! De fapt, ca să fiu complet sincer, problema mea este tocmai că îmi este greu să mă concentrez pe lucruri mai serioase atunci când în jurul meu roiesc femei frumoase îmbrăcate într-un slip și un batic. Nu o să mă vedeți niciodată înghesuindu-mă să mă fotografiez cu ele și nici să mă uit lung după ele atunci când îmi trec prin față, încerc și eu să îmi mențin respectul de sine, dar da, de distras atenția mi-o distrag. Iar dacă simpla lor prezență acolo nu poate să îmi inducă sentimente negative, să ma împiedic la fiecare doi pași de valurile de admiratori care le înghesuie din toate direcțiile mă irită în cel mai înalt grad. Chiar mi s-ar părea o idee bună dacă în paralel cu orice eveniment s-ar organiza și o expoziție de manechine, pentru ca cei interesați de ele să se înghesuie acolo, iar cei pe care-i interesează evenimentul propriu-zis să poată respira în liniște.

În final mi se pare că, în multe cazuri, acest cel mai folosit procedeu de marketing din lume tinde să lucreze împotriva scopului său. În loc să fie puse în valoare lucrurile pe care, în cele din urmă, expozanții vor să le vândă, se pune accentul pe un aspect colateral care nu aduce nici un beneficiu. E3 este despre jocuri, iar în cele din urmă succesul acestora va depinde de cât de bună este impresia pe care o creează ele, nu de cât de bine arătau manechinele la o expoziție pe care oricum numai un procent mic din numărul total de jucători o vizitează. Fustele pot fi oricât de scurte, jurnaliștii tot despre cât de interesant părea jocul vor scrie. Și despre cât de interesant arătau jocurile veți citi și la noi în revistă, pentru că avem un reportaj substanțial de la fața locului, realizat de o persoană despre care sunt sigur că nu a petrecut prea mult timp admirând peisajul.

Lectură plăcută!



ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Groază la Polul Nord

Ucrainenii de la Action Forms (realizatorii mai vechiului Chasm: The Rift) vor să ne îngrozească încă o dată, anunţând Cryostasis: Sleep of Reason, un joc first person horror. Acţiunea are loc în anul 1968, jucătorul intrând în pielea lui Alexander Nesterov, un meteorolog care activează în staţia Pole 21, localizată în partea rusească a Polului Nord. Acesta va ajunge la bordul spărgătorului de gheaţă North Wind, blocat de ani buni în deşertul polar, şi va descoperi că epava este încă locuită de spiritele malefice ale fostului echipaj. Jocul se va folosi de sistemul Mental Echo, sistem care permite infiltrarea în amintirile unui alt personaj şi schimbarea cursului acţiunilor acestuia. Cele zece niveluri single player vor fi redate exemplar de motorul grafic



proprietar AtmosFear 2.0 (capabil de efecte de ultimă oră, cum ar fi iluminarea dinamică, soft shadows, depth of field sau fizica avansată în timp real).

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Renaşterea unei serii

Strategy First pregăteşte replica pentru Heroes of Might and Magic V. După ce a renunţat la serviciile celor de la Game Factory Interactive, Strategy First a apelat la ruşii de la Akella pentru a realiza cea de-a treia parte a seriei Disciples. Iar ruşii nu au stat degeaba în ultima vreme: Disciples III a primit un subtitlu, numindu-se acum Disciples III: Renaissance, şi beneficiază de o listă interesantă de îmbunătăţiri. Partenerii celor de la Akella, .dat, şi-au pus la bătaie motorul grafic, Virtual Dream, pentru a face din Disciples III un joc complet tridimensional, renunţându-se la stilul grafic din primele două părţi. Vor exista trei rase jucabile în versiunea iniţială: The Empire, The Legions of the Damned şi The Noble Elves. În timpul unei bătălii, unităţile vor putea fi mutate într-o ordine stabilită de atributele acestora, luptele rămânând turn-based. Eroii vor putea folosi acum magia şi în timpul luptelor şi vor beneficia de un sistem de avansare în nivel tipic jocurilor RPG.



LANSAREA WCG2006 ROMÂNIA

Head-shots, goluri şi viteză

În cadrul CERF 2006 a avut loc evenimentul de lansare pentru WCG2006 România, organizat de PGL şi EXPOTEK. Întreg pavilionul 18 al complexului expoziţional Romexpo a fost rezervat unui concurs care a dat startul campaniei româneşti de calificare pentru finala World Cyber Games 2006 (care va avea loc în perioada 18-22 octombrie 2006 în orasul italian Monza). Pe parcursul a două zile (6-7 mai), au avut loc întreceri în cele trei jocuri la care România va trimite concurenţi anul acesta la WCG: Counter-Strike 1.6, FIFA 2006 şi Need For Speed: Most Wanted. Evenimentul a fost organizat cu ajutorul sponsorilor Samsung, AMD şi RCS&RDS precum şi al partenerilor ISA Hardware, RHS, Best Computers şi AseSoft. Concursul de Counter-Strike a fost câştigat de clanul TeG, aceştia plecând acasă cu cinci procesoare AMD Athlon64 3200+.
La FIFA 2006 a triumfat YQ Yzw, ROEDxEonVDK fiind cel mai rapid la Need For Speed.
Ambii au înhăţat câte un procesor AMD Athlon 64 X2 4200+.



GRAND THEFT AUTO 4

Abia în 2007, doar pentru console

După numeroase zvonuri, cei de la Rockstar au confirmat că într-adevăr se lucrează la un nou titlu din seria Grand Theft Auto, intitulat simplu Grand Theft Auto 4. Prea multe detalii nu se ştiu încă despre acest joc, iar imaginile care au circulat pe Internet s-au dovedit a fi false (totuşi, gurile rele afirmă că acţiunea din acest nou episod al seriei va avea loc la Londra). Jocul este anunţat pentru octombrie 2007 şi va fi destinat, în primă fază, consolelor de nouă generaţie, PlayStation3 şi Xbox 360. Despre o eventuală versiune de PC încă nu se ştie nimic.



E3 LIVE FROM L.A.
O LUME ÎN JOCURI

Un an întreg de anunţuri şi speranţe se concretizează la E3, unde se adună cele mai importante titluri ce vor fi lansate la toamnă, înainte de Crăciun sau chiar în primul trimestru al anului 2007.

ORAŞUL ÎNGERILOR S-A TRANSFORMAT în oraşul monştrilor. Colţi şi gheare uriaşe. Cozi pline de ţepi şi răsuflări înflăcărate ale neînvinşilor dragoni. Maşinării robotizate, arme devastatoare ale unui viitor apocaliptic modelat deocamdată în plastic şi cauciuc. Săbii al căror ascuţiş abia aşteaptă sărutul sângelui, ciocane şi topoare care ameninţă cu o nouă despicare a faliei San Andreas prin loviturile lor. Şi mereu opţiunea unei devastatoare magii, cu gheaţă şi foc, care să trimită în adâncurile întunecate ale Oceanului Pacific întreg Los Angeles Convention Center. Din fericire (sau din păcate), apocalipsa durează doar patru zile şi se numeşte Electronic Entertainment Exposition, alintată E3, unde s-au adunat şi la această a 12-a ediţie cele mai răsunătoare nume ale industriei creatoare, publisheri şi companii care realizează accesorii normale pentru un gamer, ca mouse-uri, tastaturi şi căşti cu 5.1 inclus, dar şi ochelari virtuali şi sisteme cu senzori de mişcare.

Într-un vârtej nebun se adună în cele patru săli ale centrului de convenţii din Los Angeles mii de waţi din sisteme de sunet ultraperformante, reflectoare şi jocuri de lumini, standuri de zeci de metri pătraţi cu numeroase sisteme pe care hoarda care stătea răbdătoare la coadă să poată testa cele mai aşteptate titluri ale anului. Din aglomeraţia nebună ies în evidenţă fetele, booth babes, anul acesta însă mult mai îmbrăcate faţă de anii trecuţi. Noul regulament al expoziţiei interzice nuditatea, în sensul în care n-am mai văzut sutiene metalice minuscule şi bikini cu o bucată de material ataşată ca pretext de fustă. Păcat! Dar fetele erau prezente, la mare trecere fiind fustiţele minuscule, pantalonii tăiaţi atent imediat lângă linia fundului, maieurile transparente şi tricourile zdrenţuite. Astfel că, în ciuda regulamentului, ceea ce trebuia să se vadă se vedea, iar scopurile promoţionale erau cu vârf şi îndesat atinse.

O nebunie strălucitoare, cele nouă ore pe zi pur şi simplu nu erau de ajuns ca să poţi cuprinde tot, să vezi măcar, dacă nu şi să testezi. E3 este un paradox, o lume paralelă: de o parte sălile aglomerate, zgomotoase, garnisite cu atracţii carnale şi virtuale; de cealaltă parte, coridoarele tăcute, unde stăteau aliniate în prize laptop-uri fervent utilizate de asiatici mici şi nervoşi, rucsacuri folosite pe post de perne de cei care (ca şi mine, de altfel) resimţeau diferenţa de fus orar şi furau câteva clipe de somn înainte de a reveni în mulţime, ambalaje de sandwich-uri, cafele şi pahare care aminteau că barurile interioare ofereau fără probleme whisky şi toată gama de băuturi alcoolice care să faciliteze o mai uşoară acceptare a termenilor în care se făcea business.

Pentru că E3 este, dincolo de strălucire şi jocuri testabile, o mare afacere, locul unde se încheie înţelegeri pe ani de zile înainte, dar care rămân uneori ascunse multă vreme; locul unde distribuitorii aranjează să aducă în ţările lor noi serii şi francize.



Locul unde, cu ajutorul şi amabilitatea AMD prin intermediul ISA Hardware, master distribuitor în România, am avut ocazia unică să ajungem în Los Angeles, să testăm şi să ascultăm explicaţiile demonstrative despre cele mai fierbinţi titluri ale sfârşitului de an 2006 şi început de 2007.

2006 - CONSOLES RELOADED

Ca şi anul trecut, PC-ul a fost oarecum ignorat. Cel puţin jumătate dintre expozanţi aveau în producţie jocuri de console, mobile sau nu, iar mare parte din titlurile de computer erau multiplatform şi next-gen, mai ales pentru PS3, sistemul multimedia de la Sony. Nintendo atacă piaţa în forţă, cu noul Wii, de fapt Revolution rebotezat şi cu noutăţi incluse în controller-ul cel puţin bizar imaginat de Shigeru Miyamoto. O bucată din ce în ce mai mare de piaţă începe să fie

pretinsă cu îndârjire și de titlurile pentru telefoane mobile, dovadă uriașul stand Nokia, unde se lăfăiau cele mai noi modele de telefoane, de fapt gadget-uri sofisticate pentru jocuri, muzică și navigat pe Internet și, uneori, pentru vorbit la ele.

Este greu de spus în acest moment care consolă a atras mai mult: PS3 sau Nintendo Wii. Îngrămădeala era la fel de mare în ambele locuri, coada la Wii se încolăcea împrejurul standului de la Nintendo în cel puțin două-trei ore de așteptare; PS3 era ceva mai accesibil ca locație, dar la fel de aglomerat și cu oameni care așteptau cu ochii scoși din orbite să pună mâna pe noul controller cu motion senzor. Jocurile dedicate PS3 erau prezentate în sala privată Sony, unde accesul era permis doar pe baza unor invitații și se desfășurau prezentări ale unor titluri ca Warhawk, Eye of Judgement, Sing Star, Heavenly Sword. Majoritatea jocuri destinate în mod clar pieței asiatice, dar și titluri ca Stranglehold, Brothers in Arms: Hell's Highway, Splinter Cell: Double Agent, dezvoltate multiplatform.

PS3-ul propriu-zis era doar o carcasă, pentru că deocamdată hardware-ul nu încape în ea și există, ca și la Xbox 360, probleme cu supraîncălzirea componentelor. Cutia arăta însă bine, chiar dacă este mai mare decât a rivalului Xbox 360, cu un design ceva mai clasic, elegant chiar, care sugerează destul de bine ideea de centru multimedia, nu doar de consolă de jocuri. Senzația a fost însă noul controller, dotat cu senzor de mișcare, despre care gurile rele susțineau că a fost inspirat (citiți, eventual, furat) de la Nintendo și a fost pus la punct în cea mai mare viteză, cu circa o lună, maximum două înainte de E3. Chiar și unii producători recunoșteau că jocurile pe care le dezvoltă au fost realizate pe controller-ul normal, iar cele cu motion senzor le primiseră abia de o săptămână, două și lucraseră acerb la adaptarea comenzilor. Noul controller beneficiază de fapt de un sistem pe șase axe, care permite să fie mișcat în orice direcție. Au fost eliminate însă vibrațiile, care interferau cu informațiile primite de motion senzor, dar personal n-am fost deloc deranjată. Prefer să pot controla un avion sau o mașină de curse mișcând controller-ul în direcția dorită (deci nu mai este nevoie de butoanele direcționale) decât să-l simt cum mi se zguduie în mână ca nebunul.

Și aspectul general al controller-ului a fost modificat, au fost mărite butoanele și unghiul de tilt al joystick-ului; Bluetooth și cablul USB clasic sunt noile opțiuni puse la dispoziție și se pare că majoritatea jocurilor vor avea implementat și suportul pentru controller-ul normal, clasic. Spre deosebire de Xbox 360, PS3 s-ar putea lăuda la lansare cu o serie de titluri impresionante, din mai toate genurile, unele fiind de pe acum jucabile.

Nintendo Wii merge pe linia inovației totale, numele inițial de Revolution probabil fiind mult mai potrivit. La câte bancuri a stârnit însă noul apelativ, care practic nu înseamnă nimic, dar provoacă tot felul de jocuri de cuvinte aluzive în limba engleză, Wii ar putea avea succes chiar și numai în măsura în care va fi cumpărat de curiozitate. Dar Wii este o ciudățenie în sensul bun al cuvântului, care cere însă o perioadă de adaptare ceva mai mare, întâi prin ceea ce poate să facă și apoi prin însăși forma sa. Wii este alcătuit din două părți: Wii-mote, un nou cuvânt care se pare că va intra rapid în vocabularul curent, un fel de telecomandă care îndeplinește rolul gamepad-ului obișnuit. D-pad, butoanele tipice pentru o consolă, dar și un speaker despre care încă nu se știe dacă va avea și microfon inclus, dar care era deja o adăugire excelentă pentru redarea sunetelor din jocurile prezentate. Controller-ul este și foarte ușor, în ciuda tehnologiei cu senzori de mișcare și a boxei incluse, iar greutatea sa în mod sigur nu se va mări extraordinar de mult chiar dacă i se vor adăuga baterii. Singura problemă ar putea fi lungimea, pentru că butoanele sunt destul de greu de accesat fără să schimbi poziția mâinii pe controller.

A doua bucată este un nunchuck, sau cel puțin așa a fost botezat, care include și el butoane și un analog stick. Cele două sunt legate între ele printr-un cablu de ajuns de lung ca să nu încurce. Unele jocuri se vor simți foarte la ele acasă pe Nintendo Wii, cum ar fi un titlu de baseball, unde Wii-mote-ul este folosit pe post de bâtă de baseball și jucătorul imită exact mișcările necesare pentru a lovi mingea. Wii este perfect pentru titluri de sport, dar va avea și un controller ceva mai normal la aspect pentru alte genuri de jocuri, plus un dispozitiv în care Wii-mote-ul este introdus și se transformă într-un light gun. House of Dead, Virtua Cop, cine știe, poate jocurile cu light gun vor reveni la modă, deși deocamdată nu am putut testa această opțiune.

Wii este de departe un concept revoluționar, chiar dacă majoritatea jocurilor ce îi sunt dedicate vor fi țintite spre piața japoneză, unde compania are cel mai mare succes. Totuși, personal, cred că aș prefera un Wii decât un PS3, chiar dacă primul nu are o grafică atât de spectaculoasă, nici puterea unui centru multimedia. Wii pune accentul însă pe interacțiune, pe implicarea propriu-zisă, fizică, a jucătorului, cu ajutorul senzorului de mișcare. Utilizarea sa este chiar un exercițiu de gimnastică și, orice ați spune, nu este nici mai bizar, nici mai jenant să învârți încoace și încolo Wii-mote-ul decât este să te joci cu Eye Toy.

Chiar dacă este pe piață de ceva vreme, Xbox 360 abia acum începe să ia avânt, cu un line-up de titluri care ar fi trebuit să-i încununeze lansarea, dar sunt abia acum aproape de finalizare, cum ar fi Gears of War. Anunțul mare a fost făcut însă de Bill Gates conex cu jocurile și este vorba de Live Anywhere. Acest sistem va conecta utilizatorii de Xbox Live, Windows Mobile și viitorul Windows Vista în așa fel încât un deținător de PC va putea juca în multiplayer cu un



➲ PS3 are un design clasic, dar ascunde un adevărat centru multimedia.

deținător de Xbox 360, teoretic fără nici o problemă creată de diferența de hardware. Live Anywhere va folosi interfața Xbox Live indiferent de device-ul utilizat și va fi capabil să suporte și download de conținut pentru ca jucătorii să facă schimb între ei. O idee care suscită numeroase visuri și pune la lucru imaginația. Așa, poate vom avea și noi Halo 3 pe PC în același timp cu versiunea de Xbox. Pe de altă parte, dacă sistemul reușește să funcționeze corect, le va acorda lui Gates și Microsoft un uriaș control asupra comunității de jucători din toată lumea. Deocamdată, putem doar să speculăm, să visăm plăcut sau să avem coșmaruri monopoliste; până la lansarea Windows Vista în 2007, Live Anywhere rămâne pentru marea masă doar la stadiul de idee și cel mult prototip.

VECHEA DRAGOSTE, PC-UL

Am discutat de ajuns despre console, era timpul să ajungem să onorăm și PC-ul din numele revistei. Toate genurile importante au fost bogat reprezentate, dar vom începe cu jocurile de acțiune, cele mai spectaculoase din multe puncte de vedere.

ACȚIUNE

Destule nume noi pe planșa titlurilor de acțiune, dar și câteva care au fost prezente și anul trecut, iar acum sunt foarte aproape de lansare în sezonul de iarnă 2006-2007. Crysis ocupă lejer locul întâi la această categorie, fiind poate singurul joc cu adevărat de următoare generație din toată expoziția, mai ales datorită graficii spectaculoase create cu ajutorul CryEngine 2. Crysis va suporta atât DirectX 9, cât și Direct 10 pentru Vista și iese în evidență și prin faptul că este exclusiv pentru PC. Avem și noi Halo al nostru, deținătorii de Xbox să se zgârie! Se pare că și povestea va fi ceva mai dezvoltată, implicând o invazie extraterestră, nord-coreeni și personajul vostru, membru al unei echipe americane de forțe speciale. Dar accentul cade pe gameplay și am văzut o scenă inspirată din Predator, unde protagonistul distrugea cu plumb lichid vegetația luxuriantă a unei jungle. Pe lângă posibilitatea de a alege acțiunea pură sau stealth-ul, costumul nano al personajului vă va lăsa să îi manevrați energia în funcție de situație, pentru mai multă viteză sau mai multă putere de foc. Și arată incredibil. PC-ul meu deja s-a ascuns în dulap de frică și plănuiesc o schimbare totală de configurație înainte de apariția jocului, în iarnă.

Cel puțin la fel de bine arată și o mai veche cunoștință a noastră, UT 2007, care va fi lansat până la urmă anul viitor, din cauza modificărilor cerute de realizarea și pentru PS3. 32 de jucători umani sau boți, hărți uriașe, două rase: Necris și Axon și bătălii atât de infanterie, cât și cu vehicule. Din ce s-a prezentat, la Necris am văzut un tanc de două locuri în care un jucător va manevra blindatul, iar celălalt armele; Axon erau dotați cu un blindat mai ușor, cu turete manevrabile și scuturi individuale pe fiecare dintre ele. Poate că UT 2007 nu va fi atât de mare și de complex ca UT 2004, dar în mod cert promite același gen de acțiune frenetică și un aspect vizual desăvârșit, datorită motorului Unreal 3.

Tot de anul trecut suntem familiarizați și cu Prey, readus pe tapet de Human Head Studios, după ce 3D Realms îl abandonaseră, probabil prea ocupați în ultimii 10 ani cu realizarea lui Duke Nukem Forever. Punctul forte în Prey este, evident, tehologia de portaluri, în care gravitația este întoarsă pe dos, puteți intra și ieși într-o cu totul altă zonă și la fel pot face și inamicii. Ar mai fi Spirit Walk, o lume alternativă posibilă datorită sângelui indian al protagonistului și aveți și o pasăre, Talon, care va traduce limbajul extratereștrilor care i-au răpit pe erou și pe iubita lui. Death Walk este o abilitate ce va înlocui clasica încărcare în cazul unei morți subite, prin trecerea într-un univers unde trebuie distruse spirite pentru a reveni în lumea fizică. Și nu va exista un sistem de dificultate clasic, ci se va scala în funcție de cât este de priceput jucătorul; Oblivion a cam dat-o în bară cu chestia asta, și chiar dacă nu e același gen de joc, protestele ar putea fi aceleași. Vom vedea în iulie.

Battlefield 2142 este următorul titlu din seria similară, dar, pus alături de Crysis sau chiar Prey, arăta prăfuit și prea golaș. Jocul se petrece în viitor, cu arme și vehicule adaptate, dar parcă nimic extraordinar de nou nu intervine în rețetă. Tot despre război este și Brothers in Arms: Hell's Highway, a treia poveste sentimentalo-lirico-sângeroasă din serie, cu tactică în echipă și aspect vizual ceva mai bine realizat decât jocurile anterioare. Dacă punem la socoteală și posterul pentru Call of Duty 3, atunci sigur sfârșitul anului nu va duce lipsă de shootere militare, al doilea război mondial și lupte pe care am ajuns să le știm aproape pe de rost.

Chiar și Splinter Cell: Double Agent părea mai proaspăt, chiar dacă are în spate o serie stealth care părea a fi consumat toate inovațiile. Prin povestea în care Sam Fisher joacă dublu rol și prin diversificare (Sam nu mai este în permanență dependent de gadget-urile sale ultrasofisticate), Double Agent se anunță deja un demn urmaș pentru Pandora Tomorrow și Chaos Theory. Scarface: The World is Yours continuă povestea filmului, cu un Tony Montana care scapă de la moarte și își urmărește până în pânzele albe rivalul; un shooter third-person tipic, cu împușcături, urmăriri cu mașini și capcane, dar și cu posibilitatea de a cumpăra, de exemplu, ajutoare și animale de casă (un tigru!) care să lupte alături de protagonist, dar și mobilă și decorațiuni pentru casă. Mafia Sims, ce mai.

De o prezentare… lascivă a beneficiat Rainbow Six: Vegas, împușcăturile tactice în echipă mutându-se acum în orașul păcatului și al jocurilor de noroc. Însă, ca și Battlefield 2142, Vegas nu părea să aibă deocamdată prea multe în plus față de predecesorul Lockdown, așa că deocamdată rămânem tot la Ghost Recon Advanced Warfighter sau la mai vechiul SWAT 4.

Proprietăți intelectuale noi, destul de puține, dar se remarca Stranglehold. Acesta este incursiunea de inițiere în lumea divertismentului interactiv a regizorului de filme de acțiune John Woo. De altfel, Stranglehold folosește un personaj din filmul Hard Boiled al lui Woo, pe inspectorul Tequila, interpretat de Chow-Yun-Fat. Din nivelul demonstrat de producători, protagonistul va avea la dispoziție nu doar arme, ci și combo-uri care implică fizica mediului; de exemplu, alunecarea pe un cărucior în timp ce trage cu două mitraliere simultan, alunecarea pe o balustradă sau salturile pe candelabru; nu lipsește slow motion-ul, resturile zboară în toate părțile, zidurile se distrug, inamicii decorează pereții și podelele în bălți de sânge. În nici un caz un joc pentru cei slabi de înger, Stranglehold încercând (și chiar reușind, în cele câteva minute de



➲ **Stranglehold promite toată adrenalina și acțiunea din filmele regizorului chinez John Woo.**

prezentare) să recreeze acțiunea plină de adrenalină din filmele regizorului chinez.

STRATEGIE

Această categorie este cel mai bine reprezentată anul acesta, atât prin jocuri noi, cât și prin expansion pack-uri pentru serii deja celebre. Vom începe cu cele din urmă, pentru că pot fi adunate mai ușor sub aceeași umbrelă. Ar fi vorba despre Age of Empires III: The WarChiefs, Civilizations IV: Warlords și Star Wars Empire at War: Forces of Corruption. Ar mai fi fost Warhammer 40.000 Dawn of War: Dark Crusade, dar n-a fost de găsit, detalii despre add-on-ul seriei fiind dezvăluite înainte de E3 unui grup restrâns de editori din State. Primul aduce ca facțiuni jucabile trei triburi indigene din America, dintre care au fost menționate doar Iroquios și Sioux. De pipa păcii nu s-a zis nimic, dar avem dansuri în jurul focului (care le vor oferi eroilor și armatei bonusuri) și arme de foc și diverse upgrade-uri tehnologice pentru ca indienii să facă față invadatorilor europeni.

Warlords abordează un pic diferit seria strategică a lui Sid Meier și aduce șase scenarii, care vor permite rescrierea unor părți din istorie: războaiele peloponeziene, cuceririle lui Alexandru cel Mare, Imperiul Roman, unirea Chinei, campania mongolilor conduși de Genghis Khan și raidurile vikingilor. Aici se adaugă 10 noi lideri, două trăsături de caracter pentru fiecare în parte, trei minuni, câte o clădire și o unitate unice și un sistem de state vasale.

Forces of Corruption a fost ținut ascuns bine de LucasArts, pentru că în standul lor accesul a fost interzis publicului larg până aproape de finalul ultimei zile. În cifre, add-on-ul aduce o nouă facțiune, 40 de unități, 13 planete, pe Yoda și pe Luke cu noi mișcări eroice. Mai pe larg, noua rasă este una subterană și dă și numele pachetului, gameplay-ul fiind bazat pe tactici evazive, mită, sabotaje, extorcare și coruperea propriu-zisă a unităților inamice cu ajutorul unor noi puteri. În aer, veți putea comanda uriașa navă a lui Vader, iar Death Star II va fi complet operațională, alături de TIE Phantoms și TIE Interceptors. Sună interesant și, cum originalul a fost un joc peste medie, va merita să încercăm și add-on-ul undeva în toamnă.



➲ C&C: Tiberium Wars readuce în atenție celebra serie strategică.

Spre marea mea ciudă, demonstrațiile pentru Command&Conquer 3: Tiberium Wars se desfășurau în spatele ușilor închise, doar pentru acei fericiți posesori de invitații. Pentru public era pus la dispoziție doar un trailer, care în mare parte întărea ceea ce știam deja despre poveste: confruntarea între clasicele facțiuni GDI (Global Defense Initiative - băieții buni) și Brotherhood of Nod (cei răi), pe marginea tiberium-ului, substanță care acționează ca un fel de cancer ecologic, înlocuind ce contaminează tot cu tiberium. Imaginile pe care le-am văzut sugerau lupte încinse, revenirea unităților pe care le apreciam în primele jocuri ale seriei, dar și un aspect grafic cât se poate de 3D. Să sperăm că EA LA va face treabă bună, chiar dacă majoritatea membrilor echipei de producție originale (Westwood adică) nu se mai află în cadrul companiei.

Următorul pe lista (mea) de interes s-a plasat Medieval II: Total War, care a câștigat lupta cu Caesar IV pentru că pe primul l-am jucat, dar pe al doilea nu m-a lăsat un nene mic și rău să-l testez personal. Seria Total War va mai avea în curând un nou membru, o refacere completă a primului Medieval, pe motor de Rome și cu idei proaspete. În primul rând, au fost reintroduse filmulețele speciale care prezentau în Shogun: Total War rezultatul unei încercări de asasinat, de exemplu. Apoi, orașele au fost separate de cetăți, primele ocupându-se de economie, iar celelalte de crearea de armate. Apar în continuare asasini, spioni și diplomați, dar și prințese ce pot fi căsătorite din interes politic, preoți și episcopi care se vor ocupa de eradicarea păgânismului cu ajutorul rugului Inchiziției, dar și vrăjitoare care le vor crea, printre altele, tot felul de fobii generalilor, micșorându-le abilitățile pe câmpul de luptă. Aș putea să vă mai dau 1001 detalii, seria Total War se numără printre preferatele mele, dar mai stau la rând și alte titluri interesante.

Caesar IV, de exemplu, prezentat de cei de la Tilted Mill într-un build aflat într-un stadiu avansat de dezvoltare (cam 85%), arăta foarte bine, în stilul extrem de viu colorat al seriei. N-aș putea spune cât de bine se întorcea camera sau dacă zoom-ul era de ajuns, pentru că eram condamnată doar să mă uit și să oftez, în timp ce un designer îmi arăta ce și cum. Oricum, dincolo de trecerea la 3D, meniurile au rămas cam la fel, opțiunile multiple și se pare că disponibile chiar de la început; campania va fi orientată pe misiuni economice sau de luptă, ca în Caesar III, în funcție de preferințe.

Am văzut mai multe bucăți de niveluri, care difereau semnificativ ca peisaj și stil arhitectonic al orașelor, plus că ni se promite un AI dinamic, care să îi ajute pe locuitorii orașelor să-și caute "conștient" cele necesare traiului. În proporție de 90%, sunt sigură că în toamnă vom avea un nou hit strategic.

Cam pe aceeași linie se înscrie și CivCity: Rome, doar că orașul va fi construit și inspirat din seria Civilization, de unde împrumută arborele tehnologic și Civilopedia, care va explica detaliat modul de viață al oamenilor din epoca antică. Elementul esențial vor fi casele, iar locuitorii vor petrece un anumit timp (reglabil manual) pentru îndeplinirea dorințelor proprii sau lucrând în folosul public.

Tot un fel de simulator este și Spore, doar că WillWright, creatorul seriei Sims, a mers mai departe de data aceasta, oferindu-ne posibilitatea de a crea… viață. De la un organism simplu, personajul vostru va ajunge să călătorească în spațiu, trecând prin șase epoci de dezvoltare. Editorul jocului pare deja la fel de complex ca Maya, dar simplu și intuitiv de folosit, iar conținutul practic nelimitat ce poate fi creat de jucători îi va asigura în mod cert o viață lungă lui Spore.

Din seria de strategii ceva mai axate spre conflicte și bătălii sângeroase se remarcă Warhammer: Mark of Chaos, inspirat din universul pen&paper, cu patru facțiuni jucabile: oameni, Chaos, Skaven și Elves. Deocamdată nimic despre poveste, dar după ce am văzut din mecanica de joc, asedii și luptă propriu-zisă, Mark of Chaos s-ar



➲ Caesar IV este 3D, dar a rămas fidel conceptului de city build.



➲ Hellgate: London se anunţă a fi un superb Diablo tridimensional.

putea să fie o nouă adiţie de calitate în universul ciocanului războiului. Company of Heroes este, pe de altă parte, mult mai ancorat în realitate şi în cel de-al doilea război mondial. Baze, armate, distrus oponentul nazist din partea cealaltă a hărţii. Din păcate, nu am reuşit să ne dăm seama de calitatea AI-ului pentru că inamicul nu părea foarte activ, dar măcar din punct de vedere grafic Company of Heroes este o delectare. Iar în încheiere menţionăm UFO: Afterlight, continuarea unei serii care se încăpăţânează să nu moară şi încearcă să devină mai simplă, fără însă a-şi pierde din complexitate şi din modul de joc pe ture. Vom vedea dacă ruşii de la Cenega vor reuşi acum ceea ce n-au putut cu ultimele două jocuri UFO-istice.

RPG

O categorie care a captat recent toată atenţia prin lansarea TES IV: Oblivion este cea a RPG-urilor; de altfel acesta era jucabil la expoziţie, spre marea disperare a celor care plecaseră de acasă, lăsaseră quest-urile neterminate şi intrau în sevraj numai cât le aminteai de vreun portal sau de vreun mithril. Dar acum va fi vorba despre ceea ce urmează după Oblivion: Neverwinter Nights 2 şi Gothic 3, cu date de lansare deja stabilite, mult mai apropiate de apariţie decât Hellgate: London care poartă eticheta "when it's done". NWN 2 duce la un nivel superior personalizarea eroului, adăugând subrase în stilul Icewind Dale II şi permite controlarea unui party de până la patru luptători. Biografia eroului poate fi şi ea personalizată, influenţând seturile de abilităţi şi atitudinea NPC-urilor din joc. Din build-ul pe care l-am văzut însă, peisajul era impresionant ca umbre şi lumini dinamice, dar cam golaş, iar mişcările eroului cam lente şi cam ţepene.

Gothic 3 era testabil la standul NVIDIA şi pe bună dreptate într-un sistem SLI, pentru că arăta chiar un pic mai bine decât Oblivion. Personajul va avea la dispoziţie un sistem de dual wielding, iar luptele vor avea două tipuri de atac, unul pe click-ul stânga al mouse-ului, celălalt pe click-ul dreapta. Lupta părea astfel inspirată mai mult dintr-un joc de acţiune decât tipică unui RPG. Gothic 3 este în mod clar ţintit spre marea masă a jucătorilor, nu doar pentru piaţa germană, chiar dacă este tare posibil ca varianta iniţială anunţată pentru luna septembrie să fie doar în germană. Sprachen Sie Deutsch?

Hellgate: London este jocul care, personal, m-a surprins cel mai mult. La prima vedere, ar putea fi caracterizat ca un Diablo FPS, dar bucata de nivel testată a dovedit că este ceea ce ar putea fi şi ar trebui să fie Diablo 3, dar fără perspectiva top-down şi cu o grafică numai bună de cules măselele de pe jos. Povestea dezvăluită până acum, cu o invazie extraterestră şi grupul de oameni care luptă împotriva lor, pare banală, dar s-ar putea să fie mult mai mult, după cum rânjea enigmatic producătorul. Opţiunile de personalizare erau impresionante, la fel şi obiectele obţinute din looting, deşi cică jocul se află încă în stadiul de adăugare de conţinut. Există şi perspectivă FPS, dar şi cea third person, accesibile cu ajutorul scroll-ului de pe mouse, ceea ce oferea de fapt şi stadii intermediare în 1st şi 3rd person. Personajul putea foarte bine să utilizeze simultan o sabie şi o armă de foc, prima excelentă pentru eliminarea inamicilor iuţi de picioare din subterane, a doua mai lentă la tir, dar potrivită pentru zombie de la suprafaţă. Aş fi fost în stare să stau să joc toată ziua, dar se lungise coada în spatele meu, aşa că… when it's done. Urăsc expresia asta.

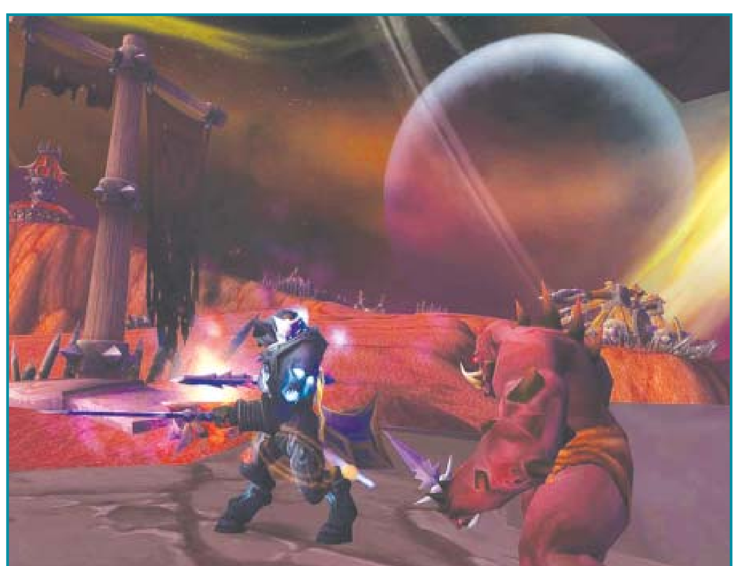
Tot de inspiraţie Diablo (sau mai curând clonă colorată şi 3D) este şi Titan Quest, al cărui build jucabil nu evidenţia deloc (dacă ele există) elementele care să îl scoată în faţă. Perspectivă top-down, elemente de personalizare puţine, limitate deocamdată, dar mulţi inamici şi quest-uri ce par a avea inspiraţia măcar în parte din istorie (pentru că se vor combina Grecia, Egiptul antic): build-ul se termină cu îndeplinirea unei misiuni pentru Leonidas, celebrul conducător spartan.

Mult mai interesant era The Witcher, action RPG aflat de ceva vreme în dezvoltare, dar care pare să sufere doar de o grafică ceva mai slabă (motorul Aurora de la primul NWN modificat pentru suport DirectX 9). În rest, se pune foarte mult accentul pe povestea fantasy cu direcţii apocaliptice; alegerile jucătorului vor influenţa mediul, dar efectele unei opţiuni vor fi vizibile în timp, nu imediat. Luptele au fost imaginate cu trei tipuri de atac şi numeroase combo-uri, realizabile manual sau prin bindings de tastatură, plus că există şi o componentă tactică alături de personaje controlate de AI. Se pare însă că va exista şi multiplayer, eventual cooperativ pentru a pune în practică strategia de luptă alături de prieteni. The Witcher pare foarte interesant prin abordarea deschisă a poveştii, cu mai multe finaluri, gen KotOR. Plus că nu în orice joc personajul se poate îmbăta şi cade lat adormit, dovadă clară că producătorii, polonezi de felul lor, aduc astfel un fel de omagiu vodcii pe care orice slav o degustă constant.

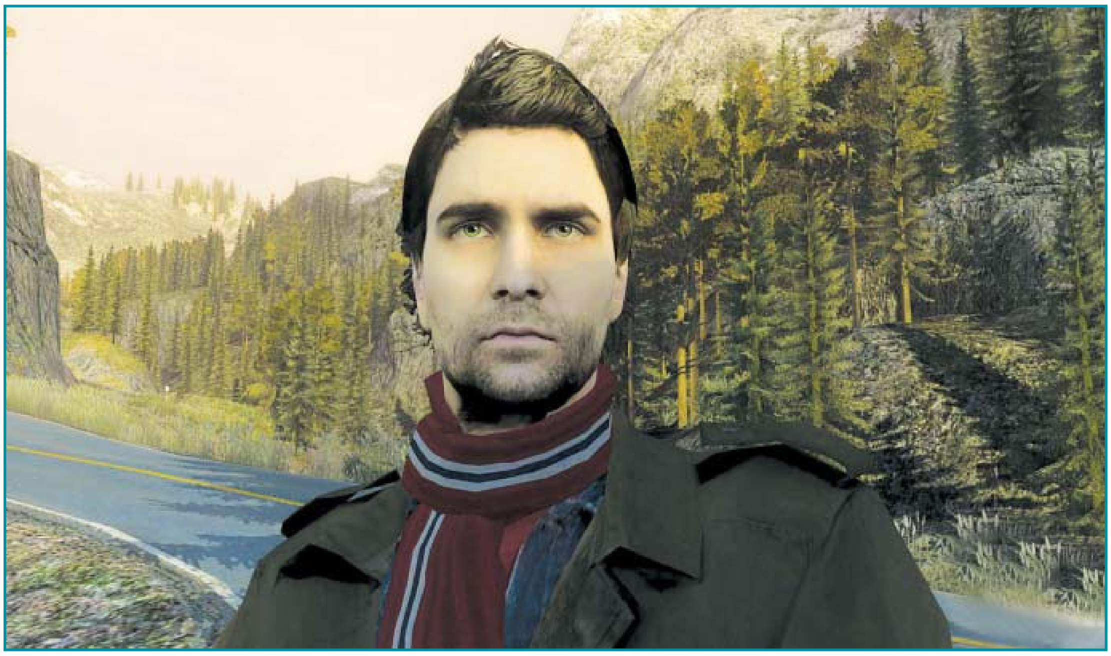
Ar mai fi de menţionat Jade Empire, portat de cei de la Bioware (NWN, KotOR) pe PC, după ce iniţial a fost exclusiv Xbox. Un RPG de inspiraţie chinezească, realizat însă pentru piaţa europeană: sistem de moral de inspiraţie budistă, atribute numite Chi, Body şi Mind, cinci stiluri de luptă cu mai multe combo-uri de genul Leaping Tiger, Toad Demon sau Thousand Cuts. Plus trei finaluri diferite şi alegeri bine-rău în funcţie de opţiunile de dialog, doar avem de-a face cu producătorii primului Knights of the Old Republic. Probleme ar putea apărea la grafica ce vine clar de pe consolă şi la eventualele stângăcii de portare.

MMO

Cum altfel puteam deschide această categorie decât cu WoW: Burning Crusade, add-on-ul mult aşteptat pentru cel mai popular MMORPG al momentului. Două rase se vor adăuga universului WoW: Blood Elves şi Draenei, recent dezvăluiţi. Principala abilitate Draenei va fi Blessing of the Naaru, o vindecare permanentă care sigur le va surâde multora, dar ei vor beneficia şi de un +15 la crearea de geme şi artefacte socketed. Pe lângă geme de diferite niveluri, vor exista şi



➲ Burning Crusade va apărea cel mai probabil abia anul viitor.



➲ **Alan Wake este proiectul creatorilor lui Max Payne, dar se pare că preferă pentru moment să nu iasă la lumină.**

metageme cu bonusuri spectaculoase. Noua zonă adăugată, Outland, va include zone competitive de PvP şi, la nivelul maxim 70, veţi putea folosi o creatură zburătoare pentru deplasare rapidă. Nu vă faceţi speranţe uriaşe totuşi, Blizzard ar vrea să lanseze Burning Crusade anul acesta, dar şansele sunt cam mici.

În rest, majoritatea MMO-urilor prezentate sunt deja cunoştinţe destul de vechi ale expoziţiei din Los Angeles, în frunte cu Tabula Rasa al lui Richard "Lord British" Garriott, care a trecut prin atâtea modificări că nici producătorii nu mai ştiu ce se întâmplă. Deocamdată rămâne un MMORPG cu tematică sci-fi şi componentă de acţiune bine definită. Lumea va fi împărţită între zone deschise şi instanţe pentru maximum şase personaje cu opţiuni multiple, puzzle-uri şi interacţiune cu NPC-uri, diferite deci de stilul "intră şi omoară" clasic. Ce rămâne o necunoscută în continuare este data lansării, dar se pare că ar fi vorba de luni şi nu de ani, ca până acum.

Age of Conan: Hyborian Adventures nu pare a fi avansat prea mult de anul trecut, lăudându-se doar cu sistemul de luptă liber şi cu o campanie single player ce ar obişnui jucătorul cu gameplay-ul înainte să se arunce în vâltoarea masivă. Accentul este pus pe lupte şi nu pe goana după artefacte, ceea ce i-ar putea îndepărta pe aceia care preferă prăzile bogate. Huxley a rămas fidel motorului Unreal 3, doar că, faţă de anul trecut, poate suporta lupte de 200 de jucători. Încă nu e prea clar cum vor fi opriţi cei de nivel maxim (50) să-i facă praf pe începători, dar mai e timp până la lansarea din 2007. Alte două titluri se inspiră din universuri deja stabile şi influente: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar şi Warhammer Online: Age of Reckoning. Primul se învârte, evident, în jurul poveştilor şi aventurilor din cărţile lui Tolkien, doar că la o scară mult mai mare şi cu o abordare destul de tradiţională, cu ghilde, crafting şi grupuri de jucători. În afară de puterea universului tolkian, nu prea cred că ar fi ceva extraordinar care să atragă în acest caz. Age of Reckoning împrumută rasele şi personajele deja cunoscutului univers pen&paper şi le pune faţă în faţă, cu accent pe PvP şi cu un sistem de luptă organizat pe trei niveluri. Totuşi, ar mai fi destul de lucru, pentru că ne-am izbit de lag, meniuri care nu reacţionau la comenzi şi butoane nu prea funcţionale.

CE A MAI RĂMAS

Ar mai fi multe de spus, despre multe jocuri, mai mici sau mai mari, mai ales din genurile mai puţin reprezentate, ca aventura (Theseis este un exemplu, aflat însă doar în stadiul pre-alpha, sau The DaVinci Code, care m-a dezamăgit pe toată linia), simulatoarele de zbor (Microsoft Flight Simulator X ar fi singura menţiune demnă de interes) sau de sport din categoria aceea mai puţin serioasă, gen Sensible Soccer. Menţiune specială merită şi posterul cu Fallout 3, dar cam atât era de văzut din acest al treilea joc, oricum mai mult decât anul trecut. La categoria absenţe notabile intră, ca de obicei, Duke Nukem Forever şi S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, cele două de acum prea celebre glume proaste ale industriei.
În rest, aş fi vrut să aud câte ceva despre Alan Wake, proiectul creatorilor seriei Max Payne, dar tăcerea a fost de aur.

CONCLUZIE

Mule jocuri, prea puţin spaţiu. Sute de titluri care te orbeau cu sclipiri de reflectoare, muzică la maximum şi fete apetisante. Dar, dintre acestea, destul de puţine vor ajunge să aibă un real succes, eventual să facă istorie. După ce am plecat de la E3, am crezut că mi-a ajuns cu jocurile pe tot anul, dar expoziţia nu face decât să crească aşteptările şi nerăbdarea sau să confirme parţial unele dezamăgiri. Multe din titlurile menţionate vor apărea începând cu luna septembrie, altele abia în iarnă sau în 2007. Astfel că nu avem altceva de făcut decât să fim cu ochii în patru după ceea ce ne interesează şi să sperăm că nu vor exista amânări semnificative.

Anda Drăgnuţă

Acţiune

Reverendul, revolverul şi Biblia

"Reverendul îşi va împuşca inamicii fără milă în timp ce rosteşte citate din Biblie."

- PRODUCĂTOR: TECHLAND
- PUBLISHER: UBISOFT
- WEB: WWW.CALLOFJUAREZ.COM

DATA APARIŢIEI: august 2006

CALL OF JUAREZ

TECHLAND FACE PARTE DIN NOUA GENERAŢIE de producători de jocuri proveniţi din ţări ale fostului bloc comunist. Însă, spre deosebire de majoritatea acestor companii est-europene, polonezii de la Techland şi-au făcut deja un nume prin jocuri de calitate precum Chrome sau Xpand Rally şi, nu în ultimul rând, prin motorul grafic care a stat la baza ambelor titluri menţionate.

Tot acelaşi motor grafic va fi folosit şi pentru viitorul Call of Juarez, un proiect ambiţios a cărui lansare se apropie cu paşi repezi. Call of Juarez este un FPS a cărui acţiune are loc în Vestul Sălbatic şi care, după spusele polonezilor, va include elemente de gameplay nemaivăzute într-un asemenea tip de joc.

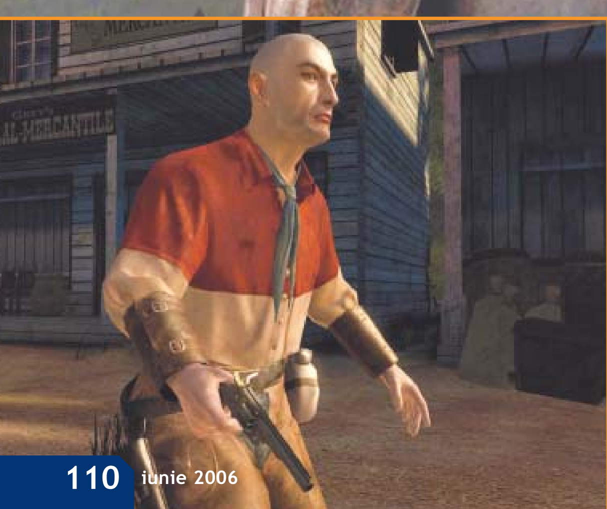
Probabil, conştienţi de faptul că preriile Vestului Sălbatic nu prea seamănă cu plaiurile polone, cei de la Techland au apelat la Haris Orkin, un scenarist cu ceva experienţă la Hollywood. Acesta împreună cu Pawel Selinger (responsabil cu scenariile în cadrul Techland) au gândit o poveste interesantă, inspirată fără îndoială din vestitele westernuri care îi aveau pe Clint Eastwood sau Steve McQueen în rolurile principale. În Call of Juarez, firul epic se va concentra pe două personaje diferite, ambele controlabile pe parcursul jocului. Astfel, Billy Candle, încă un puşti, fuge de acasă după o ceartă cu tatăl său vitreg. Reverend Ray, fratele părintelui vitreg al lui Billy, fost pistolar care acum îşi caută izbăvirea în cuvintele lui Dumnezeu, nu priveşte cu ochi buni plecarea tânărului în lume. Iar când părinţii lui Billy sunt ucişi într-un mod misterios, Ray pleacă în propria cruciadă, convins fiind de vinovăţia tânărului Candle.

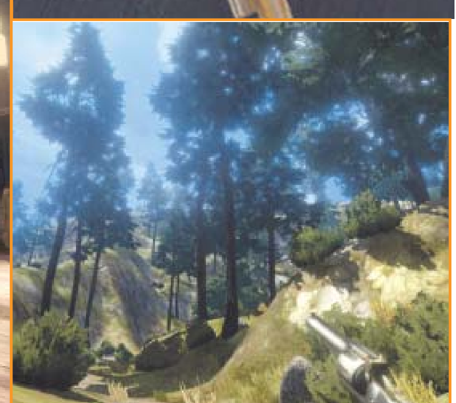
Tocmai acest contrast între cele două personaje centrale va fi principalul punct forte din Call of Juarez. Dacă nivelurile jucate în pielea reverendului vor abunda de inamici, pe care Ray îi va împuşca fără milă în timp ce rosteşte citate din Biblie, eventual ajutându-se de slow motion-ul pe care îl promit producătorii, jocul prin ochii lui Billy va fi un pic diferit. Acesta va apela la ajutorul indienilor pentru a-şi putea dovedi nevinovăţia, fiind obligat, într-unul din niveluri, să îndeplinească câteva sarcini pentru un bătrân înţelept indian: să vâneze un iepure sau să obţină o pană de vultur din cuibul păsării fără a o răni.

Grafic, jocul arată excelent, motorul de Chrome, mult îmbunătăţit, fiind capabil să afişeze exterioare impresionante, luminate foarte realist şi împodobite cu o vegetaţie foarte bogată. Fizica nu va fi nici ea uitată, puzzle-urile în genul celor din Half-Life 2 făcându-şi apariţia şi în Call of Juarez.

Norocoşii care au avut deja ocazia să testeze primele versiuni jucabile ale acestui joc s-au declarat foarte mulţumiţi şi încântaţi; noi, restul lumii, mai trebuie să aşteptăm până în vară, când va avea loc lansarea oficială a acestui titlu.

Cosmin Aioniţă





O aşteptare de patru ani a luat sfârşit o dată cu apariţia unui nou joc HOMM. Fanii pot să răsufle uşuraţi, cel puţin din unele puncte de vedere.









PREŢ: 26€ • PRODUCĂTOR: NIVAL • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



Putere şi magie, acum într-un pachet mai colorat şi mai strălucitor

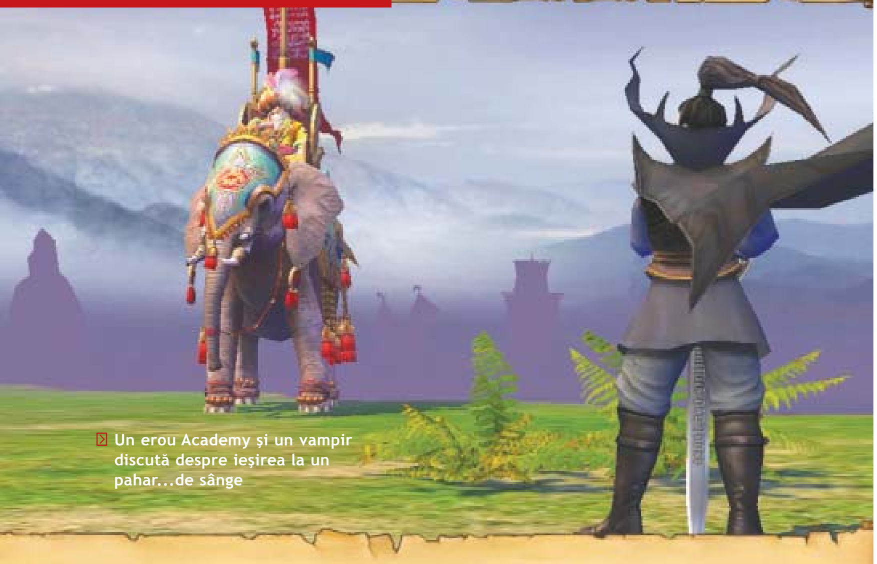
A OCUPAT FOARTE MULT SPAŢIU ÎN revista noatră Heroes of Might and Magic V de-a lungul timpului pentru că, pe de o parte, este în mod indiscutabil urmaşul uneia dintre cele mai iubite serii de jocuri în colţul de lume în care trăim, dar şi pentru că, marcată de falimente, starturi false, schimbări de producător şi amânări, producţia sa a fost o adevărată epopee al cărei final în multe momente părea să nu se mai întrevadă niciodată. Cât de reuşit poate fi un joc rezultat din toată tevatura aceasta a rămas un mister până în ultima clipă şi va rămâne probabil un subiect de discuţie mult timp de acum înainte pentru că, nu mă îndoiesc, părerile vor fi împărţite. Seria a reprezentat dintotdeauna lucruri diferite pentru oameni diferiţi, iar jocul reuşeşte să adreseze dorinţele unora poate mai bine decât pe ale altora, ceea ce înseamnă că reacţiile fanilor vor fi aproape sigur amestecate.

Chiar şi impresiile iniţiale sunt amestecate. Pe de o parte, în mod cert este vorba despre Heroes. Chiar dacă s-a schimbat producătorul şi chiar dacă noul producător are în istorie propriile jocuri de acest gen, cu propriile lor idei şi caracteristici, asta nu se vede foarte mult. Una peste alta, Heroes V arată şi se comportă aşa cum un urmaş al seriei ar trebui să arate şi să se comporte. Castelele produc armate, eroii conduc aceste armate pe hartă pentru a găsi obiecte utile şi resurse folosite la construirea de noi clădiri în castele, pentru a produce armate şi mai mari şi a obţine şi mai multe lucruri. Acţiunea se desfăşoară pe ture, iar bătăliile se dau într-un ecran separat, tot pe ture şi cu eroii privind bătălia de la distanţă, implicaţi, dar intangibili. Din multe puncte de vedere, jocul cu care se aseamănă cel mai bine este Heroes III, pentru că de schimbările, multe şi drastice, aduse de Heroes IV producătorii au preferat să se lipsească, în condiţiile în care cel de-al patrulea joc al seriei a fost cu certitudine cel mai puţin iubit.

Dintre noutăţi, cea mai vizibilă la început este revoluţia tehnologică: s-a trecut la 3D, cu toate lucrurile bune şi toate lucrurile rele care rezultă din asta. Evident, de arătat 3D-ul arată bine, dar, tot evident, în 3D viaţa este ceva mai complicată. Puteţi să spuneţi adio vremurilor în care dintr-o singură mişcare puteaţi să inspectaţi toată harta pentru a vedea ce se întâmplă şi a trimite eroul într-un anumit loc! Relieful şi vegetaţia ascund parţial o mulţime de lucruri, aşa că este nevoie şi de mai multă atenţie când inspectaţi zona, dar şi de manevrarea camerei în anumite situaţii. Sigur, nu este mare lucru să roteşti puţin camera, dar pe unele hărţi asta se poate întâmpla o dată la câteva minute, ceea ce afectează fluiditatea jocului.

După cum spuneam, impresiile iniţiale sunt amestecate, pentru că există şi lucruri care impresionează în mod negativ încă de la început.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)


Un erou Academy şi un vampir discută despre ieşirea la un pahar...de sânge



Interfaţa este cel puţin suspectă, iar asta nu numai din cauză că este mai greu să faci ceva funcţional în 3D decât în 2D. Producătorii nu par să fi fost siguri care este cea mai bună metodă de a face anumite lucruri, aşa că au lăsat unele elemente pe undeva pe la jumătatea drumului între două idei, în timp ce pe altele le-au lăsat încurcate, într-o stare în care îngreunează jocul mai mult decât este cazul. Nici una dintre aceste probleme nu este foarte serioasă, dar împreună pot deveni uneori iritante. Cel mai elocvent exemplu este că, în luptă, comanda "Wait", introdusă în Heroes III, există, dar nu dispune de un buton propriu, la fel ca toate celelalte comenzi, ci doar de un shortcut de la tastatură. În mod clar, producătorii au decis la un moment dat că nu mai este nevoie de ea, dar s-au răzgândit în ultima clipă. Ecranul de construcţie al clădirilor este şi el cam greoi din cauză că, în dorinţa lor de a-l face atât estetic, cât şi funcţional, producătorii au introdus un cod de culori care ar trebui să arate imediat ce reprezintă o clădire şi dacă poate fi construită, însă în practică acest sistem mai mult derutează decât ajută. Mai există tot felul de astfel de mici amănunte, cum ar fi faptul că viteza de scroll cu mouse-ul este mai mică decât cea cu tastatura sau faptul că pentru anumite elemente de meniu există două tool-tip-uri care apar când mouse-ul este deasupra obiectului respectiv, unul mai scurt, care apare iniţial, şi unul mai detaliat, care apare după încă un interval de timp. Însă nici una dintre aceste probleme nu se dovedeşte a fi un păcat capital, iar după o perioadă de acomodare veţi ajunge să vă obişnuiţi cu modul în care funcţionează totul.

Aş zice că, ţinând cont de cât de mari erau temerile înainte de lansare şi de cât de mult s-a insistat pe amânarea jocului, acesta este în realitate mult mai bine şlefuit decât era de aşteptat. Nu am reţinut decât un singur bug care chiar deranjează (unele artefacte nu au explicaţii pentru efectele lor, aşa că nu pot fi comparate cu altele pentru a determina care este mai util), însă nu este foarte frecvent întâlnit, iar în rest totul merge foarte bine. Chiar şi performanţa este bună pentru un joc atât de pretenţios grafic, ceea ce sugerează că între stadiul beta şi cel final s-au făcut destul de multe optimizări.



Trecând la jocul propriu-zis, experienţele de început vor fi legate de modul în care preferaţi să jucaţi, pentru că, aşa cum spuneam şi mai sus, Heroes nu înseamnă acelaşi lucru pentru toată lumea. Pentru unii, multiplayerul, de la distanţă sau chiar pe acelaşi calculator, este cea mai importantă parte, iar campania single player nu este foarte atractivă, nici măcar pentru a învăţa jocul. Alţii preferă (sau sunt nevoiţi) să se joace singuri, însă chiar şi aşa evită campaniile, cu poveştile şi evenimentele lor scriptate, şi se axează pe a juca hărţi de multiplayer împotriva unor oponenţi controlaţi de AI. Cei mai tradiţionalişti vor lua lucrurile de la început, adică vor juca mai întâi campania. Există câte ceva pentru fiecare, însă aş zice că cel mai mult s-a lucrat la mulţumirea celor solitari, pentru că partea de campanie este de departe cea mai substanţială, iar dintre hărţile disponibile în afara celor şase campanii o parte sunt tot de single player (sunt disponibile doar 10 hărţi de multiplayer, faţă de 30 misiuni, cât însumează campaniile, plus 9 misiuni single player de sine stătătoarte).

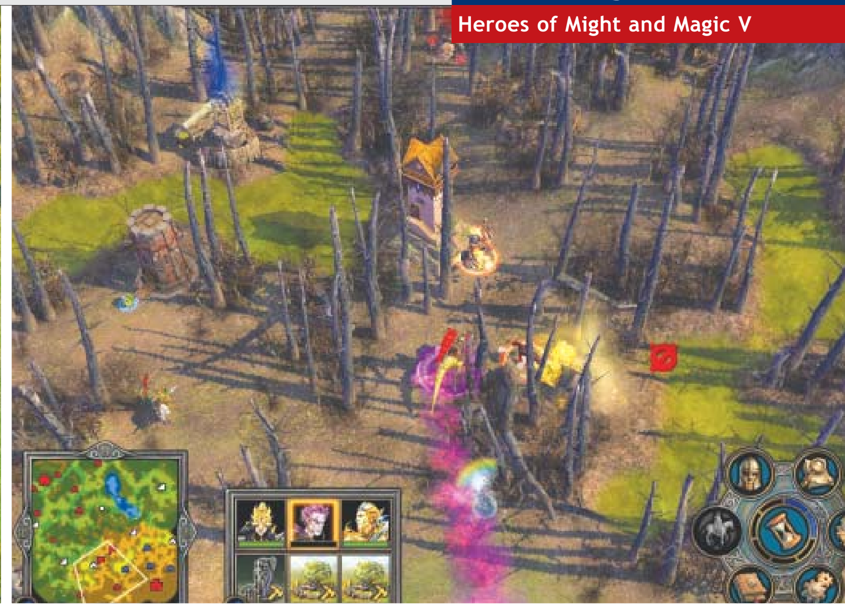
Producătorii au promis că vor lansa în curând în mod gratuit încă 10 hărţi de multiplayer, la care se va adăuga şi editorul de hărţi, însă este păcat că nu au putut face asta încă de la început. Editorul de hărţi este una dintre componentele-cheie ale seriei, permiţând comunităţii să creeze atât de multe hărţi încât nici un jucător, oricât de activ, să nu ajungă să nu mai aibă ce juca. Tot la capitolul promisiuni este deocamdată şi generatorul de hărţi aleatorii, însă, ţinând cont de cât de mult complică lucrurile trecerea la 3D, aş zice că este de apreciat că producătorii nu au renunţat pur şi simplu la idee.

În ceea ce o priveşte, campania este un bun mod de a face cunoştinţă cu jocul, deşi partea de început este mai slabă decât cele care urmează. Prima campanie este cea cu oamenii şi are în prim-plan o regină al cărei soţ este prins într-o încleştare pe viaţă şi pe moarte cu forţele răului, reprezentate de Inferno. Povestea nu este remarcabilă, ba chiar suferă de previzibilitate în multe momente, însă nici nu comite cine ştie ce crime la adresa bunului simţ, aşa cum era cazul în Etherlords 2, precedentul joc de acest gen produs de Nival. Nu există nici actori din cale afară de dubioşi, nici greşeli de scriere în limba engleză, chiar dacă, în mod surprinzător, astfel de greşeli există prin meniuri. Aparent, autorul scenariului şi cel care s-a ocupat de meniuri nu se cunosc, pentru că, în timp ce în meniu mai apare câte o forumulare aiurită, care trădează originea neanglofonă a autorului, povestea nu suferă astfel de sincope. Ba chiar există şi părţi surprinzător de bine scrise, cum ar fi cea foarte amuzantă în care un personaj face o suită de aprecieri dispreţuitoare la adresa elfilor.

Din partea pe care am apucat să o joc (dimensiunea componentei single player nu mi-a permis să ajung până la capăt în timp util), campania



Asediile castelelor au rămas în continuare un pic confuze din cauza perspectivei 3D.









cu oamenii este cea mai plină de constrângeri și, de aceea, cea mai puțin reprezentativă pentru joc. Eroii sunt limitați foarte mult în nivel și nu pot duce cu ei în misiunile următoare nimic din ce colectează, așa că nu prea are rost să jucați bine, minimizând pierderile și luptând pentru fiecare obiect interesant, pentru că asta nu vă face decât să pierdeți timpul. De altfel, această campanie este și prea ușoară, în timp ce următoarele sunt puțin prea grele. În mod tipic pentru Nival, jocul are două niveluri de dificultate peste normal și nici unul sub el, așa că, de la un punct încolo, este nevoie de concentrare serioasă și de foarte mult timp pentru a duce o misiune la capăt, mai ales în condițiile în care jocul este încă proaspăt și nu-i cunoaștem toate subtilitățile.

Trebuie spus că, deși pare uneori să fie chiar prea mult în spiritul seriei și prea puțin original, Heroes V are totuși părțile lui deosebite. Cele mai mari schimbări se văd în partea de luptă, care, de altfel, mie personal mi se pare din acest motiv și cea mai interesantă.

Este adevărat că a fost destul de criticată de către unii dintre cei care au jucat multiplayerul în beta, însă cred că multe dintre critici au fost cauzate mai mult de nostalgia față de vechiul sistem decât de probleme reale. Sistemul pare un pas înapoi la prima vedere, pentru că grila pe care se deplasează unitățile nu mai este formată din hexagoane, ci din simple pătrate, însă în realitate asta adaugă un număr de opțiuni tactice, în loc să scadă din ele. De exemplu, înainte era aproape imposibil să protejezi un arcaș cu trupele de apropiere, pentru că întotdeauna rămânea un spațiu prin care putea pătrunde o unitate, însă acum, folosind obstacolele de pe câmpul de luptă și unitățile de mari dimensiuni (unele unități ocupă un singur pătrat, dar altele ocupă patru), puteți izola cu succes anumite zone sau puteți așeza o unitate în așa fel încât să nu poată fi atacată din prea multe părți în același timp. De aceea nici nu prea se mai poate aplica vechea tactică de a ataca în masă cu toate trupele una singură, ceea ce face bătăliile mai împrăștiate în spațiu și mai tactice.

O altă componentă a sistemului de luptă care a suscitat foarte multe discuții este ordinea în care vine rândul unităților în luptă. Aceasta este controlată de un atribut nou introdus al unităților, inițiativa, însă are în partea de început și o componentă aleatorie foarte enervantă. Astfel, deși este clar că o unitate cu inițiativă dublă față de alta ajunge să atace de două ori mai des, asta nu înseamnă că este și prima care face asta. Cu puțin noroc, unitatea mai lentă poate începe prima, ceea ce îi oferă un avantaj important. În afară de asta însă, sistemul funcționează destul de bine după ce îl înțelegeți. Ordinea în care urmează să acționeze unitățile este afișată în partea de jos a ecranului și poate fi folosită pentru a plănui desfășurarea luptei, dar poate fi și modificată grăbind sau întârziind mișcarea unei unități cu ajutorul unei abilități speciale sau a opțiunii "Wait" (unitatea își amână mutarea, dar nu la fel de mult ca atunci când se folosește "Defend"). În cele din urmă, sistemul nu este prost, ci doar cam greu de înțeles la început.

Îi înțeleg și pe cei dezamăgiți însă, pentru că jocul nu face aproape









O plimbare romantică sub clarul de lună din Necropolis. Poate că merită să sap!

nici un efort să se explice. Abilitățile unităților, de exemplu, ar fi meritat să fie descrise măcar în linii mari, dar nici help-ul din joc și nici manualul nu ajută în această privință. Abilitățile active, ca Battle Dive-ul griffinului, pot fi înțelese din câteva încercări folosindu-le, dar cele pasive, cum este Large Shield la soldați, rămân în mare parte miserioase. Este adevărat că situația era aceeași în Heroes III la început, dar chiar nu văd de ce era cazul ca pe lângă lucrurile bune din trecut să fie repetate și greșelile. Se poate spune că noul joc se bazează prea mult pe Heroes III în anumite momente, menținând în funcțiune unele dintre părțile mai puțin reușite ale acestuia și fiind lipsit de multe dintre îmbunătățirile aduse acestuia de expansion pack-uri, ca să nu mai vorbim de cele câteva idei bune din cel de-al patrulea joc al seriei.

Asemănarea cu Heroes III nu este nicăieri mai vizibilă decât în componența raselor jucabile. Absolut nici o surpriză aici, deși este adevărat că unele dintre rase, în special Dungeon, au suferit mai multe modificări decât altele. Dungeon este acum casa elfilor întunecați și se specializează în domnișoare îmbrăcate doar pe jumătate, în costume care sugerează că acasă au o colecție bogată de cătușe și biciuri pe care le folosesc pentru amuzamentul personal. Fiecare dintre rase are acum o tematică anume din punct de vedere vizual. Academy, casa vrăjitorilor, are ca sursă de inspirație Orientul, cu turbane, narghilele și eroi impozanți, care călătoresc în spatele unor elefanți decorați somptuos. Necropolis se ia mai în serios acum, iar vampirii reprezintă poate unitatea care și-a schimbat cel mai mult aspectul în bine. De la imitatori ieftini ai fiecărui actor care l-a jucat vreodată pe Dracula, ei au devenit acum un soi de samurai, cu părul strâns în coadă și o sabie impresionantă în mână. Alte unități nu sunt la fel de reușite, Djini, de exemplu, arătând caricatural cu mâinile lor uriașe și capul minuscul, în timp ce noul Gargoyle, o încrucișare dintre o piatră de pavaj și o vrabie, este de-a dreptul urât. Totuși, luată în ansamblu, grafica este, așa cum era de așteptat de la început, unul dintre plusurile importante ale jocului. Hărțile, colorate sau nu, arată bine, bătăliile sunt spectaculoase chiar și după ce dezactivați camera cinematică (pentru că încetinește acțiunea), iar interiorul castelelor este extrem de spectaculos.

Heroes of Might and Magic V nu începe prin a face o impresie grozavă. Nu pare să aibă multe elemente originale, iar atunci când încearcă ceva deosebit pare să comită unele greșeli supărătoare. Ați putea fi chiar tentați să credeți că după ce va trece efectul graficii îmbunătățite și al entuziasmului pentru un nou joc din serie veți ajunge să vă plictisiți de el, dar în realitate ceea ce se întâmplă este exact opusul. Eu unul am fost surprins să îmi dau seama după câteva zile că nu numai nu mă dezumflasem, dar ajunsesem chiar să îmi petrec fiecare moment liber jucându-l. Îți câștigă afecțiunea în mod subtil și treptat, dar și cu o siguranță implacabilă, iar în timp devine de-a dreptul obsedant și ajunge să facă vremea să treacă cu viteza luminii, așa cum jocurile Heroes au știut întotdeauna să facă. Sigur, este prea devreme pentru a putea spune dacă va deveni un clasic sau nu. Clasicele nu sunt stabilite de către jurnaliști sau producători ci de către fani, iar verdictul nu se poate da imediat, ci după trecerea unei perioade suficient de mari de timp. Cred că va fi nevoie și de apariția câtorva expansion pack-uri, care să umple părțile cam sărace în conținut (deocamdată sunt prea puține magii, artefacte, tipuri de creaturi și prea puține hărți), dar, dacă ar trebui să fac o estimare, aceasta ar fi optimistă. Bazele pentru ca seria să fie continuată cu succes și, poate, îmbunătățită chiar mai mult în următorul joc au fost puse, așa că avem toate motivele să privim spre viitor cu speranță.

Bogdan Bridinel

PRO

- păstrează lucrurile bune care caracterizează seria
- noul sistem de luptă este mai interesant decât cel vechi
- grafica este reușită, chiar dacă poate nu pe gustul tuturor

CONTRA

- interfața e departe de a fi ideală
- trecerea la 3D a adus și probleme de orientare
- cam sărac din anumite puncte de vedere: hărți de multiplayer, obiecte magice, creaturi

JOCURI ALTERNATIVE

Heroes of Might and Magic V

Warlords IV

Etherlords 2

VERDICT

Nu se poate spune de pe acum dacă va deveni un clasic, dar se poate spune că este un joc bun.

9



După şase ani de la apariţia originalului, Dreamfall este o experienţă fantastică în termeni narativi. Dar... cam atât.





Imagini din trecut care au dat formă viitorului.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** FUNCOM • **PUBLISHER:** ASPYR MEDIA • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.DREAMFALL.COM

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Vise, magie, tehnologie, o poveste din viitor despre trecut

UNEORI AŞ VREA SĂ EXISTE ŞI LA notarea jocurilor un sistem exact, în puncte, ca la un test de placă video. Dacă sunt îndeplinite anumite condiţii, bine, dacă nu, nota scade. Dar, din păcate, Dreamfall este unul din acele jocuri pe care mi-a fost foarte greu să le notez obiectiv. Pe de o parte, am jucat acum şase ani primul titlu al seriei şi, în ciuda unor puzzle-uri pe alocuri ilogice şi a unor bug-uri de concepţie, The Longest Journey s-a dovedit a fi o experienţă impresionantă. Pe de altă parte, în Dreamfall nu pot fi ignorate anumite probleme de gameplay, nici trecerea în extrema puzzle-urilor banale şi rarefiate, deşi povestea are uriaşul merit de a ţine jucătorul lipit de mouse şi tastatură. Şi, ca în cazul multor altor titluri de aventură, naraţiunea face nota şi, din acest punct de vedere, merită trecute cu vederea toate lipsurile şi problemele.

Dreamfall este o continuare şi a fost gândit să facă parte cel puţin dintr-o trilogie. Dacă nu aţi jucat originalul, s-ar putea să vă treziţi cam în ceaţă o dată ce povestea începe să curgă, dar oricum elementele cele mai importante sunt reliefate în dialoguri. Pentru fanii jocului însă multe locuri se vor dovedi familiare, la fel şi personajele. Recapitulând un pic, în primul TLJ protagonista April Ryan descoperea că lumea noastră (numită Stark) este geamăna unei alte lumi magice, numită Arcadia. Când balanţa dintre cele două este ameninţată, April îşi va îndeplini rolul de salvatoare a lumii. Zece ani mai târziu, în Dreamfall, eroina principală este Zoe Castilllo, o tânără aflată într-un moment foarte confuz al vieţii ei, în care nimic nu mai are sens şi totul este plictisitor.



Mesajele bizare primite de la o fetiţă misterioasă care îi cere imperativ să o salveze pe April o vor arunca într-o nouă aventură ce îmbină Stark şi Arcadia şi nu numai, lumi misterioase în care se împletesc subtil numeroase concepte şi controverse ale lumii reale actuale.

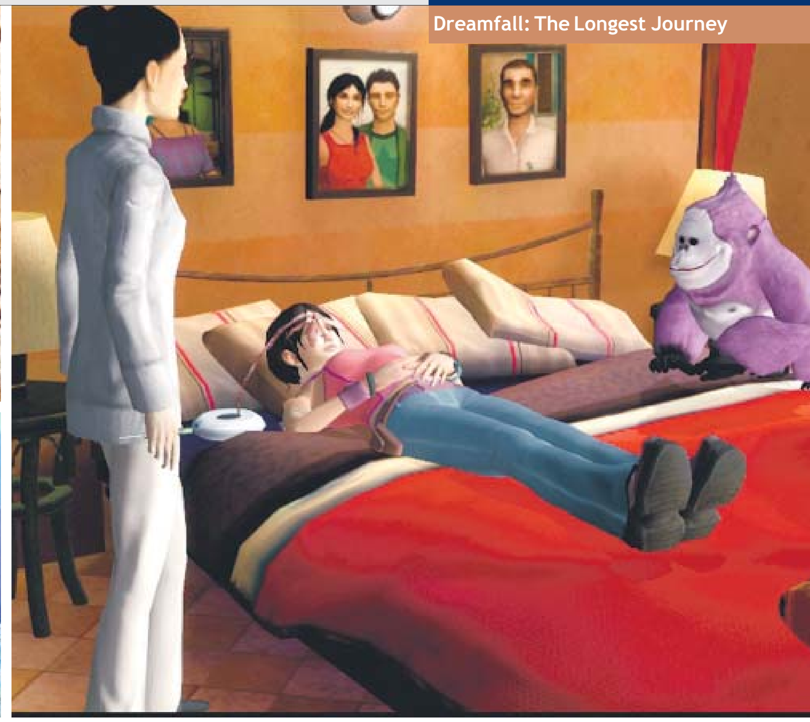
Evident, acesta ar fi un rezumat cât se poate de subţire, dar ar însemna să dezvălui tocmai esenţialul. Tot ce mai pot spune este că veţi avea ocazia să controlaţi alternativ trei personaje, iar firele poveştii se leagă natural, chiar dacă elementele sunt fragmentate pe parcurs. Există şi întrebări fără răspuns, din păcate, evident pentru că este intenţionat un al treilea joc; iar ca o nemulţumire personală, aş fi preferat un final ceva mai puţin criptic pentru că, sincer, nu ştiu dacă mai sunt în stare să aştept încă şase ani pentru a vedea finalul poveştii. Chiar şi aşa, se întâmplă multe lucruri în lumea din Dreamfall şi se ridică mai mult sau mai puţin voalat destule controverse: religia şi cum poate ea manipula sau nu masele, diferenţa dintre fanatism şi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1


Sistemul de luptă este destul de bizar realizat și controlul este cam dificil.







credință, controlul guvernamental, monopolul corporativ, dominație și cucerire în opoziție cu dorința de libertate de exprimare. Totul prin intermediul unor dialoguri extinse, cu voci care modulează excelent stările personajelor și adaugă atmosferă; totul este să aveți răbdare, pentru că Dreamfall nu este în nici un caz un joc în care acțiunea să se miște repede, ci se desfășoară într-un ritm propriu, de altfel tipic aventurilor.

Cum am filosofat cam de ajuns pe marginea poveștii, ar fi timpul să spunem că există și o față ascunsă. Spre deosebire de primul TLJ, care era blestemat cu unele puzzle-uri numai bune de smuls părul din cap, Dreamfall păcătuiește prin numărul mic de enigme ce trebuie rezolvate și mai ales prin ușurința lor. Toate acțiunile de urmat sunt descrise clar, chiar și cele câteva combinații de obiecte sunt la mintea cocoșului; iar dacă o rezolvare este dificilă, este așa doar pentru că implică enervante secvențe de stealth sau de tupilare prin cotloane pentru a nu fi depistat de un robot, de un trupete înarmat sau de un monstru. Fazele de stealth par forțat introduse, la fel și cele de acțiune/luptă, probabil într-o încercare de a le atrage atenția și celor care nu joacă aventuri în mod obișnuit. Dar mai bine erau introduse puzzle-uri mai complexe decât lupte cu sabia, care mai sunt și oarecum greu de realizat din cauza controlului și a camerei care nu stă locului nici lipită cu SuperGlue. Din fericire, mare parte din secvențele de bătaie pot fi evitate dacă alegeți opțiunile de dialog corecte. Cele de stealth însă nu pot fi evitate și vă sfătuiesc să nu călcați pe cioburi de sticlă, că se trezește câinele.



Nici aspectul vizual nu a scăpat de critici. Dezvoltarea și pentru Xbox își pune amprenta și pe PC, cu texturi puțin detaliate și modele ale personajelor cam fără expresie. Desigur, mai puțin contează, pentru că toată emoția se transmite prin vocile excelente ale actorilor, ca și prin coloana sonoră care nu încetează nici o secundă să se facă auzită, ba chiar sunt și bucăți cu versuri, numai bune pentru adâncirea în universul Dreamfall.

Peisajele sunt excelent diversificate, veți recunoaște locații din primul joc, dar ruinate și pustii; Casablanca, orașul lui Zoe, este un bizar amestec de arhitectură arabă și tehnologia anului 2219; Marcuria, capitala Arcadiei, adună cuceritorii Azadi și tehnologia lor alături de magicienii acum închiși într-un ghetou; misteriosul Dark People City ascunde în umbră întreaga bogăție intelectuală a lumii, iar tărâmul Gardianului celor două lumi gemene este prin opoziție incredibil de luminat, plin de flori și soare.

În ultimii ani nu prea am avut ocazia de a testa prea multe aventuri de calitate, iar Dreamfall era așteptat ca o turnură majoră a genului, ceea ce din păcate nu reușește să facă. Elementele de acțiune, secvențele stealth și de luptă pur și simplu nu funcționează cum trebuie și nu se integrează. Puzzle-urile (puține câte sunt) nu ridică nici un fel de provocare cerebrală. Peste toate însă domină o poveste excelent realizată, cu dialoguri lungi, dar antrenante și pline de înțelesuri speciale și subtilități. Dacă vreți să aflați povestea lui April și a lui Zoe, nu uitați că lipiciul lui Dreamfall stă în poveste și în personajele excelent conturate, în nici un caz în gameplay.

Anda Drăgnuță

INGREDIENTUL MINUNE: POVESTE PE BUCĂȚELE

Pe parcursul jocului pot fi controlate alternativ trei personaje, la început aparent fără nici o legătură. Astfel că avem trei linii narative, diferitele evenimente pendulează între protagoniști, iar piesele poveștii sunt organizate în așa fel încât să trezească și să adâncească misterul și curiozitatea de a vedea ce se întâmplă mai departe.

PRO
- poveste superbă și antrenantă
- dialoguri, voci și sunete lucrate cu migală
- crearea și susținerea unui univers credibil

CONTRA
- secvențele de luptă și stealth se potrivesc ca nuca-n perete
- grafica suferă de limitările impuse de realizarea și pe Xbox
- puzzle-uri puține și banale

JOCURI ALTERNATIVE
Dreamfall: TLJ

The Longest Journey

Syberia II

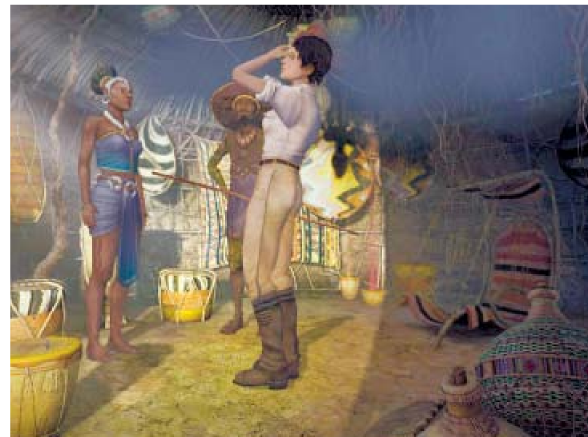
VERDICT
Dreamfall "se joacă" urmărind povestea și mai puțin prin gameplay propriu-zis.

8



Din îngheţata Syberie, Benoit Sokal se mută în misterioasa şi periculoasa Africă.





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** WHITE BIRDS • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.PARADISE-GAME.COM

PARADISE

Special pentru pasionaţii de feline mari

ÎMI PLAC PISICILE. LA NEBUNIE! INDIFERENT DE talie, culoare sau apetit. Încă n-am ajuns să plimb în lesă un tigru, dar ar fi un experiment interesant, mai ales asupra persoanelor care îmi poartă sâmbetele. Aşa că, inerent, leopardul negru din acest Paradise (neapărat pronunţat în franceză şi cu "r" graseiat) mi-a făcut cu ochiul încă de la anunţarea jocului, mai ales că se promitea faptul că va fi controlabil şi va participa la puzzle-uri.

Leopardul ăsta este în sine un puzzle, are o poveste destul de tristă şi este legat în mod misterios de protagonista jocului, Ann Smith. Şi, da, uriaşa felină poate fi controlată, dar mouse-ul nu este tocmai periferica ideală pentru această acţiune. Paradise este însă o aventură clasică, de tip point-and-click, unde toată interacţiunea cu mediul se desfăşoară cu ajutorul rozătoarei. Omul cu ideea, Benoit Sokal, este cunoscut în epoca recentă pentru seria Syberia, de altfel foarte bine realizată şi cu unele idei demne de reţinut pentru cineva care ar vrea să readucă pe culmile gloriei genul adventure. Slabe şanse totuşi în cazul de faţă, pentru că se cunosc lipsa de experienţă a noului studio al lui Sokal (Microids, producătorii Syberia, au fost cumpăraţi şi dizolvaţi de Ubisoft) şi probabil graba de a lansa jocul pe piaţă.



Concurenţa cu mult mai celebrul Dreamfall nu este însă tocmai binevenită. Ceea ce pierde Dreamfall la capitolul puzzle-uri (prea simpliste şi uşoare) câştigă însă la capitolul poveste şi chiar şi la gameplay. Nu se poate spune că Paradise nu are poveste, şi încă una exotică, plasată în imaginara Maurania, o ţară în inima Africii, aflată în plin război civil. Eroina este fiica regelui acestei ţări, care se întoarce pe pământul natal pentru a-şi revedea după 10 ani tatăl bătrân şi bolnav. Doar că avionul în care se află este doborât de rebeli şi Ann nu îşi aminteşte nimic despre ea sau ce face acolo. Premisa amneziei este cel puţin banală, dar ceea ce urmează este de ajuns de interesant pentru a ierta acest mic păcat.

Evident că nu se pot da prea mule detalii despre poveste. Dar ea merită descoperită, pentru că integrează inteligent puzzle-urile: mecanice, combinaţii de obiecte, ba chiar şi cele trial and error au fost suportabile, pentru că nu implicau ore întregi de permutări, şiruri sau mai ştiu eu ce alte operaţii matematice pentru a nimeri poziţia corectă. Momentele în care se poate controla leopardul sunt memorabile, dar din păcate rare şi scurte. Totuşi, finalul a fost probabil gândit într-un moment de neagră depresie şi pe de o parte m-a dezamăgit prin duritate. Dar... în

SISTEM NECESAR: Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

INGREDIENTUL MINUNE: O PISICĂ MISTERIOASĂ

Leopardul este o adăugare inedită pentru un adventure, pentru simplul fapt că uriaşa felină este un puzzle în sine şi în acelaşi timp cu ajutorul ei se pot rezolva alte enigme. Ann este legată de animal printr-o misterioasă conexiune şi parte din misiunea ei este să-l ajute să se întoarcă acasă, deşi se dovedeşte a fi o felină greu de controlat, care îi face ceva probleme pe parcurs, integrate sub formă de puzzle-uri.









Dacă maşina s-a stricat, este nevoie de găsirea unei soluţii. Puzzle-ul aşteaptă!



viaţă mai sunt şi momente triste, aşa că nu văd de ce nu le-ar împrumuta şi jocurile, măcar pentru a da realism virtualului.

Partea proastă a jocului constă însă în însuşi gameplay-ul. În mod normal, controlul pe mouse nu ar pune probleme. Dar indicaţiile de interacţiune cu mediul apar cu întârziere sau chiar deloc, unele obiecte nu sunt unde ar trebui să fie, secvenţele scriptate dau rateuri sau, după rezolvarea puzzle-ului, pur şi simplu nu se întâmplă nimic. Colac peste pupăză, nici măcar salvările n-au fost recunoscute după ce a fost nevoie să dezinstalez şi să reinstalez jocul din neplăcute motive tehnice legate de ferestrele XP. Intrarea şi ieşirea din meniu au lag, iar uneori obiectele apar fără tag-uri descriptive, ba chiar şi fără nume. Plus că povestea este foarte scurtă, iar finalul foarte tranşant nu lasă loc de nici un fel de continuare. Deşi mediul de joc este mare, interacţiunea este redusă doar la punctele unde este nevoie să faceţi sau să vedeţi ceva. Aş fi preferat mai mult un mediu liber, deschis, ceva în gen Myst V. Pe de altă parte însă, grafica nu străluceşte prin detaliu, ba chiar este urâtă dacă o comparăm cu Syberia (primul) sau cu Still Life, care a fost ultimul titlu de aventură produs de Microids înainte să fie desfiinţat. Vocile şi sunetul se încadrează la categoria OK, nici prea prea, nici foarte foarte. Dialogurile sunt însă banale şi nu se îndepărtează deloc de linia poveştii, astfel că, dacă într-o discuţie toate opţiunile au fost epuizate, de obicei personajul respectiv nu mai are mare lucru de zis. NPC-urile sunt extrem de puţine şi absolut toate au o legătură cu intriga, astfel că nivelurile sunt foarte puţin populate şi nu dau impresia de viaţă, de imersiune în peisajul de altfel foarte imaginativ.

Este păcat că Benoit Sokal s-a grăbit. Sau poate au existat factori în spatele cortinei care l-au obligat să lanseze un joc care mai avea nevoie de măcar jumătate de an pentru finisarea unor aspecte esenţiale, mai ales într-un titlu adventure. Povestea demonstrează încă o dată că Sokal nu şi-a pierdut ideile, că este în stare să ofere ceva interesant, minus poate finalul, dar aici este o chestie de gust. Pe de altă parte, problemele de gameplay, interacţiunea minimă şi încurcată de scriptarea slabă nu aveau ce căuta într-un astfel de joc care se bazează doar pe mouse. În lupta cu celelalte aventuri recente, în speţă Dreamfall, Paradise pierde lejer şi este păcat. Măcar pentru poveste îl puteţi încerca, dar cu multe rezerve de răbdare şi eventual ceva ajutor de pe forumul oficial în caz că sunteţi iremediabil blocaţi.

Anda Drăgnuţă

PRO

- puzzle-uri bine gândite şi logice
- introducerea leopardului ca personaj controlabil

CONTRA

- bug-uri ale quest-urilor şi de interacţiune cu mediul
- aspect grafic slab, deşi mediul avea potenţial imens
- controlul leopardului putea fi mult mai bun

JOCURI ALTERNATIVE

Paradise

Syberia II

Dreamfall: TLJ

VERDICT

Ce câştigă la puzzle-uri pierde la celelalte aspecte ale gameplay-ului.

7



Condamnaţi la frică





PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: MONOLITH • PUBLISHER: SEGA • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.CONDEMNEDGAME.COM

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS



Pentru că F.E.A.R. nu a fost destul.

CEI DE LA MONOLITH AU DAT LOVITURA anul trecut cu F.E.A.R., combinaţia de motor grafic de ultimă generaţie, elemente horror şi inteligenţă artificială de calitate cucerind majoritatea iubitorilor de jocuri de acţiune. Anul acesta, prin Condemned: Criminal Origins, bucurându-se de suportul unui nou publisher (SEGA), monoliţii au atacat şi piaţa consolelor de nouă generaţie (Xbox 360). Şi pentru că succesul cere continuitate, iată că originile criminale au ajuns să poposească şi pe PC.

Pentru o persoană neavizată Condemned pare a fi o clonă de F.E.A.R., împrumutând de la acesta din urmă motorul grafic deosebit de spectaculos. Pe parcursul jocului însă, diferenţele dintre Condemned şi F.E.A.R. (sau orice alt FPS) încep să se accentueze până în momentul în care e destul de clar că avem de-a face cu ceva diferit, un hibrid de FPS adaptat consolelor şi survival horror.

Povestea jocului începe o dată cu sosirea la locul unei crime a agentului F.B.I. Ethan Thomas (personajul central). După obişnuitele replici tăioase dintre acesta şi poliţiştii locali şi examinarea cadavrului, are loc prima întorsătură din poveste: poliţiştii sunt ucişi de un asasin în serie şi agentul Thomas este acuzat pe nedrept de aceste crime. Din punctul de vedere al firului epic, Condemned nu reuşeşte să fie prea clar, amestecând scenele coerente cu cele confuzo-psihologice, nivelul final şi secvenţa cinematică din încheiere nereuşind să răspundă multor întrebări puse în timpul jocului.

Afirmam mai sus că acest joc nu este tocmai un FPS clasic, însă nu se abate chiar atât de mult de la reţetă precum o face Call of Cthulhu, spre exemplu. Accentul cade pe luptele corp la corp (deşi există şi arme de foc, acestea nu sunt prea eficiente în Condemned) şi pe căutatul şi analizatul diferitelor dovezi şi indicii care vă vor apropia din ce în ce mai mult de adevăratul vinovat. Personajul poate folosi ca arme o multitudine de obiecte din mediul înconjurător: bâte, ţevi desprinse din perete, pancarte, topoare etc. De altfel, nu o dată, pentru a avansa, jocul te obligă în a folosi o anumită armă: fie va trebui să distrugi o uşă cu un topor, fie să spargi un lacăt cu ajutorul unui baros. Inamicii sunt exclusiv oameni, cerşetori rămaşi fără casă, afectaţi de un virus ciudat, numai buni de lovit în toate modurile posibile folosind arsenalul din dotare. Lăsând restul de elemente la o parte, acesta este punctul în care Condemned străluceşte cu adevărat: luptele corp la corp. Inamicii beneficiază de acelaşi AI reuşit din F.E.A.R., iar animaţiile lor sunt foarte bine realizate. Nimic nu se compară cu un baros care nimereşte în plin capul unui bărbos violent. În momentul în care un inamic cade în genunchi, Monolith ne-a pus la dispoziţie câteva opţiuni prin care îi putem "închide gura", definitiv: fie îi rupem gâtul, fie îl dăm cu capul de pardoseală, fie îi aplicăm un pumn fatal, fie îi dăm, la modul cel mai direct, un cap în gură. Portarea de pe console are şi ea cuvântul ei de spus, personajul neputându-se lăsa pe vine sau sări când doreşte, aceste acţiuni realizându-se folosind butonul de "use" în anumite locaţii predefinite.

Motorul grafic din F.E.A.R. se întoarce, mai frumos ca niciodată, producătorii învăţând din greşelile trecutului, nivelurile din Condemned fiind mult mai variate şi pline de detalii decât coridoarele golaşe şi cenuşii din F.E.A.R. Dacă se încerca clarificarea poveştii ceva mai mult şi dacă se eliminau acţiunile predefinite de care am vorbit mai sus, Condemned era într-adevăr o bijuterie. Aşa rămâne doar un joc bun, cu o atmosferă apăsătoare, cu un subiect destul de original în lumea jocurilor şi, în primul rând, cu un sistem de luptă corp la corp realizat aproape perfect.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

Un joc horror modern bun, însă cu o poveste trasă de păr.

8.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



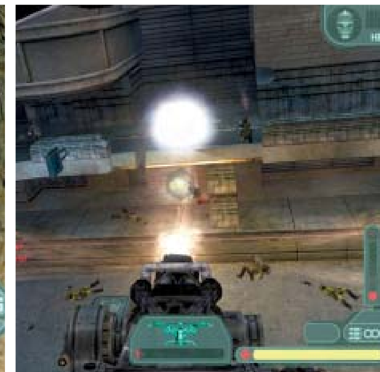
EA SPORTS
My dream FIFA WORLD CUP FINAL
IS BRAZIL TEASING GERMANY FOR 90 MINUTES
PLAYING KEEPY-UPPY. REPEATEDLY NUTMEGGING THEM AND SCORING AT WILL.
The Germans are Phoning their MUMS for help.
We all have a go at nutmegging the German team. TWICE.
Goooooaaaaaaa!
BRAZIL 5
GERMANY 4
YOUR Dream YOUR FIFA WORLDCUP™.
What's your dream?
www.mydreamfinal.com
LEGAL MUMBO-JUMBO
It's legit
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX
PC DVD ROM
PSP
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE.
NINTENDO DS.
GAME BOY ADVANCE
mobile
FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Trooper,
Rogue Trooper









PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** REBELLION • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.ROGUETROOPER.COM

ROGUE TROOPER

Întoarcerea triumfală a personajelor 2000 AD

ÎN LUNA IUNIE A ANULUI 2000, englezii de la Rebellion, realizatorii primului joc din seria Aliens Vs. Predator, au cumpărat revista de benzi desenate 2000 AD, împreună cu tot portofoliul de personaje apărute în aceasta pe parcursul anilor. Primul pas a fost lansarea unui FPS, Judge Dredd: Dredd vs. Death, care nu prea a rupt gura târgului, deşi îl avea ca personaj principal pe faimosul "judecător". Iată că în 2006 Rebellion continuă seria de jocuri inspirate din personajele revistei 2000 AD. De această dată însă, englezii au recurs la o bandă desenată veche de mai bine de 20 de ani, primul episod desenat din Rogue Trooper apărând în 1983.

Mai mult, producătorii nu au făcut greşeala de a continua povestea începută în benzile desenate (îndepărtând astfel eventualii necunoscători), ci au preferat să o repovestească, sub forma unui shooter la persoana a treia cum de mult nu a mai văzut PC-ul. Totul începe pe planeta Nu Earth, unde două facţiuni, Southers şi Norts (o aluzie mai mult decât evidentă la Războiul de Secesiune dintre sudişti şi nordişti), se luptă pentru supremaţie. Pentru a-şi uşura munca, Souther-ii creează nişte soldaţi modificaţi genetic în aşa fel încât să supravieţuiască tuturor condiţiilor neprielnice de la suprafaţa Nu Earth-ului. Însă aruncarea acestora în luptă se dovedeşte a fi un fiasco din cauza unui general trădător care divulgă coordonatele unde soldaţii vor fi infiltraţi. Astfel, eroul nostru, Rogue, rămâne singurul supravieţuitor al acestui masacru, asistând la moartea propriilor colegi. Din fericire, fiecare soldat îşi păstrează "memoria" într-un microchip care poate fi ataşat, după moartea posesorului, unei părţi de echipament. Rogue reuşeşte să salveze microchip-urile colegilor şi le ataşează propriilor echipamente (Gunnar în puşca de asalt, Helm în cască şi Bagman în rucsac). Mai mult, cele trei microchip-uri pot să şi vorbească, discuţiile dintre cei patru având un farmec aparte.

Bineînţeles că Rogue va pleca într-o cruciadă împotriva generalului trădător, care nu se va termina decât după completarea celor 13 misiuni single player, fiecare unică în felul ei. De la parcurgerea unui câmp de luptă şi salvarea microchip-urilor camarazilor, la atacarea unei catedrale a Norts-ilor, la o urmărire aeriană, la apărarea unui tren şi a unui port până la bătălia finală împotriva generalului trădător, fiecare misiune oferă ceva nou şi atrăgător, transformând jocul în ceva mult mai complex decât un banal arcade shooter.

Camarazii, deşi reduşi la restrictiva formă a unui microchip, îşi vor face simţită prezenţa pe tot parcursul jocului. Gunnar va putea fi folosit drept puşcă cu lunetă sau turetă portabilă, Helm va putea decoda diferite panouri de control, iar Bagman se va ocupa de reîmprospătarea inventarului. De altfel, tot sistemul de upgrade-uri prezent în Rogue Trooper musteşte de originalitate: Rogue va aduna materiale din corpurile inamicilor ucişi sau din diferite locaţii speciale, materiale pe care Bagman le va putea folosi pentru a crea noi arme, muniţie adiţională sau pachete de viaţă. Posibilităţile multiple de a aborda o misiune, folosindu-te sau nu de artificii precum o reprezentare holografică care poate induce inamicii în eroare, împreună cu multiplayerul interesant (jucabil şi offline cu ajutorul boţilor) aduc o oarecare rejucabilitate acestui titlu, lucru mai rar văzut în zilele noastre. Din punct de vedere grafic, Rogue Trooper se prezintă foarte bine, având în vedere că a fost totuşi conceput ca un proiect multiplatformă (făcându-şi apariţia şi pe PS2 şi Xbox). Nu abuzează de efecte de ultimă oră, însă se mişcă absolut perfect chiar şi pe sisteme mai puţin dotate. Mai important, Rogue Trooper se controlează excelent, neapărând nici problemele clasice de cameră caracteristice titlurilor portate de pe console.

Dacă ar fi un joc cu care Rogue Trooper s-ar asemăna cel mai bine, acesta ar fi MDK2. Ambele jocuri abordează acelaşi gen de acţiune inteligentă prezentată la persoana a treia, într-un univers cel puţin special. Acestea fiind spuse, nu îmi pot ascunde dorinţa ascunsă de a vedea şi alte personaje de benzi desenate ajungând pe mâna celor de la Rebellion, pentru că în Rogue Trooper au făcut o treabă excelentă.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

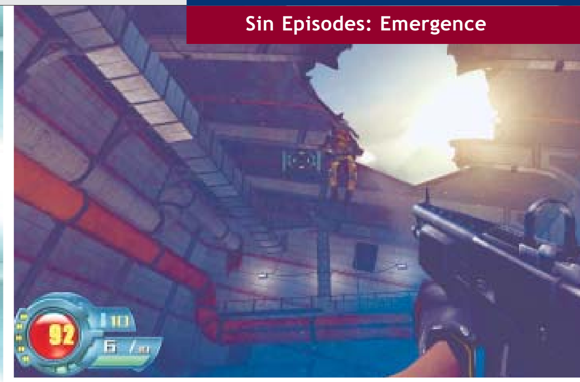
Acţiune cât încape, misiuni variate, abordare deosebită: un joc excelent.

9

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)



E cam greu să nu te gândeşti la păcat când vezi aşa ceva...





PREȚ: 15€ • PRODUCĂTOR: RITUAL ENTERTAINMENT • PUBLISHER: VALVE • DISTRIBUITOR: VALVE • WEB: WWW.SINEPISODES.COM

SIN EPISODES: EMERGENCE

Întoarcerea colonelului risipitor, primul episod



DE JOCURILE EPISODICE S-A TOT vorbit în ultima vreme: fie că vor fi prea scurte, fie că vor fi prea scumpe, fie că se vor perima în timp, sfârşind abandonate de către producătorii care au crezut atât de mult în acest concept. A sosit vremea să lăsăm supozițiile la o parte şi să analizăm primul episod din SiN: Episodes, intitulat Emergence.

SiN, la vremea lui, a fost un compromis, o ultimă suflare a FPS-urilor clasice în fața noii generații conduse de Half-Life. Deşi încerca să impresioneze prin câteva concepte nemaivăzute la acea oră, SiN a sfârşit doar prin a încânta o comunitate relativ restrânsă, fidelă conceptelor old-school. Tocmai această comunitate, care a ținut o strânsă legătură cu producătorul Ritual de-a lungul anilor, a fost principala motivație pentru lansarea acestei continuări. În aceste condiții, este normal ca SiN Episodes să nu urmeze modelele impuse de noile FPS-uri, ci să meargă pe o cale a lui, în mare parte tradițională şi foarte asemănătoare cu ce puteam vedea în jocurile de gen apărute până în 1998.

Cei de la Ritual au făcut însă eforturi deosebite pentru a perfecționa o rețetă demult uitată de majoritatea producătorilor de jocuri: au implementat un sistem de ajustare dinamică a dificultății, care, combinat cu numărul impresionant de inamici şi AI-ul destul de reuşit al acestora, face din primul episod al noii serii SiN unul dintre cele mai dinamice jocuri de acțiune pură, concurând aici cu brio împotriva unor titluri precum cele din seria Max Payne.

Deşi introdusă de câteva secvențe cinematice de calitate, în care tupeul celor de la Ritual de a da încă o palmă industriei, este mai mult decât evident (vezi discuția între Jessica şi soldații SinTEK sau secvența în care Elexis "ne face cu ochiul"), acțiunea poate plictisi jucătorii de nouă generație prin relativa monotonie de care dă dovadă în prima parte a jocului. Totuşi, orice "bătrân" experimentat va observa cu un mare zâmbet pe față mişcarea personajului sau modul în care acesta sare, elemente care aduc şi mai mult aminte de jocurile din deceniul trecut. De la un punct încolo, Emergence devine din ce în ce mai dinamic, zeci de inamici căzând victime gloanțelor lui Blade.

Producătorii au gândit foarte bine durata de joc a acestui prim episod: exact când acțiunea devine mai explozivă, jocul se termină şi este prezentată o secvență de tipul "va urma în episodul viitor", care în mod sigur îi va face pe pasionați să economisească încă 20 de dolari. În legătură cu raportul dintre preț şi durata de joc, SiN Episodes: Emergence stă destul de bine, oferind ceva mai mult timp de joc efectiv decât unele jocuri complete recente, cum ar fi ultimul Tomb Raider.

Din punct de vedere grafic, jocul nu străluceşte, motorul grafic Source nefiind folosit la potențialul său maxim (efectele HDR lipsesc cu desăvârşire). De asemenea, jocul are tendința de a sacada chiar şi pe unele sisteme destul de puternice, vina pentru acest lucru împărțindu-se, probabil, între rutinele destul de avansate de ajustare a inteligenței artificiale şi o oarecare neoptimizare a hărților cu spații deschise mari. Pentru maniacii graficii de ultimă oră, Emergence are totuşi şi câteva momente memorabile, cum ar fi priveliştea de la ultimul etaj al clădirii SinTEK asupra întreg oraşului Freeport sau superba redare a apei din joc.

Sonor, SiN Episodes: Emergence face foarte multe jocuri actuale de râs. Producătorilor nu le-a fost frică să introducă dialoguri între personajele principale (spre deosebire de "rivalul" de o viață, Gordon Freeman, Blade mai ştie să şi articuleze câteva cuvinte), interpretarea acestora fiind exemplară. Începătoarea Jessica Cannon pleacă cu premiul cel mare la acest capitol, replicile ei de pe parcursul jocului fiind de departe cele mai savuroase.

În concluzie, deşi clar orientat către jucătorii de FPS-uri "tradiționale", Emergence reuşeşte să introducă conceptul de joc episodic cu brio, făcând timpul rămas până la lansarea Half-Life 2: Episode One şi mai greu de suportat.

Cosmin Aioniță

VERDICT

Un început promițător pentru FPS-urile episodice, însă clar orientat către jucătorii veterani. **8.5**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.2GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Fantomele revin pe PC cu tactică la nivel înalt.





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** GRIN • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.GHOSTRECON.COM

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Pacea mondială, în pericol

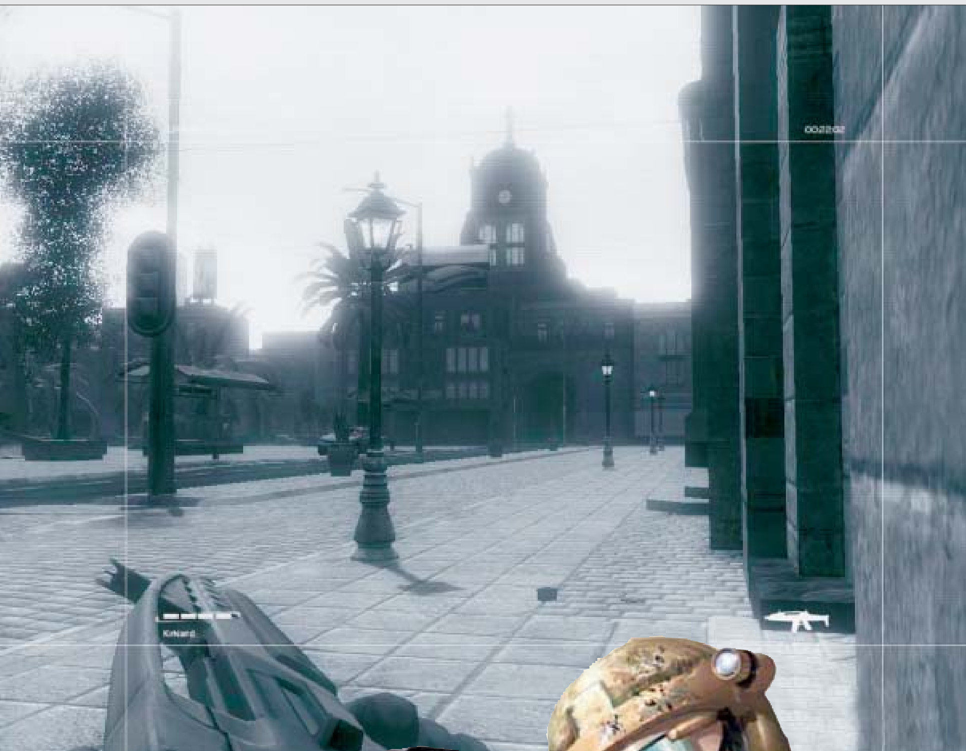
ÎN 2001, RED STORM ADUCEA PE PIAŢĂ PRIMUL Ghost Recon, shooter tactic care îndeplinea toate dorinţele celor sătui de împuşcat aiurea în dreapta şi-n stânga. Al doilea joc al seriei a rămas însă tributar consolelor şi a suferit o anulare brutală; dar, o dată cu Advanced Warfighter, echipa specială de operativi revine la rădăcinile sale de pe PC. Iar revenirea nu este rea deloc, chiar dacă întârziată faţă de varianta de Xbox 360 (şi ea la rândul ei amânată, pentru că iniţial trebuia să facă parte din lotul de jocuri ce aveau să se lanseze o dată cu consola celor de la Microsoft).

GRAW este însă ceva mai mult decât o simplă portare, anumite elemente sunt complet diferite faţă de versiunea-soră de pe consolă. Ce este identic, întâi şi întâi, este povestea, care plasează echipa Ghost Recon undeva în Mexico City în anul 2013, într-o misiune care avea ca scop iniţial urmărirea unui traficant de droguri. Toate o iau razna însă când preşedinţii Canadei şi Statelor Unite (aflaţi în Mexic pentru a semna un tratat cu ţara din America Centrală) sunt atacaţi de rebeli. Evident, cei patru membri Ghost Recon vor trebui să intervină pentru salvarea şefului statului, într-o serie de misiuni (11 la număr) în inima teritoriului inamic.

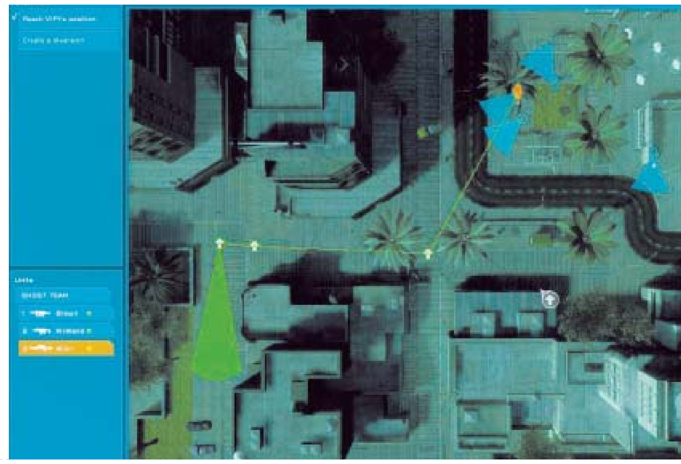
Poate una dintre cele mai controversate adiţii în acest joc este suportul pentru plăcile AGEIA, unităţi procesoare care mai ridică stresul exercitat asupra procesorului, lăsându-l să se ocupe de alte chestii, gen AI. Desigur, teoretic, pentru că plăcile AGEIA nu sunt nici pe departe ieftine sau comune prin carcasele noastre, plus că pe unii purişti i-ar putea enerva necesitatea de a instala oricum driverele AGEIA, chiar dacă nu au aşa ceva. Cu sau fără procesor în plus, Advanced Warfighter arată foarte bine, deşi setările implicite din meniuri nu duc grafica mai sus de nivel mediu. Şi, personal, m-a deranjat faptul că a trebuit să editez fişiere .xml pentru a putea avea grafica pe High. Totuşi, dacă nu aveţi o placă video de ultimă generaţie, diferenţele nu sunt foarte vizibile sau chiar nu se remarcă deloc. Cerinţele de sistem sunt per total prohibitive pentru masa de utilizatori cu PC-uri de putere relativ medie, 1GB RAM doar pentru joc (iar restul sistemului poate să crape sufocat, jocul să meargă!) ca cerinţă minimă le poate da palpitaţii unora. Dar dacă aveţi de unde pune 2GB, nu ezitaţi, se simt diferenţele de performanţă!

La gameplay-ul propriu-zis se văd cel mai bine diferenţele faţă de varianta de Xbox 360. Modul third person a fost complet eliminat, avem doar clasicul first person, iar hărţile sunt mult mai mari şi reproduc fidel oraşul (impresionante

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 1024MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)









sunt în special momentele dintre misiuni în care călătoriți cu elicopterul, prilej pentru o superbă panoramare aeriană), doar că străzile sunt bizar de goale și depopulate de orice formă de viață. Fiecarui membru al echipei i se pot da ordine, atât on the fly prin intermediul unui meniu radial, cât și direct pe o hartă tactică, a cărei funcționalitate veți ajunge rapid să o apreciați. Ordinele pot fi executate individual sau în grup și pot fi setate și rutele cele mai potrivite pentru manevre de flancare a inamicului sau de atac prin surprindere. Interfața este de ajuns de simplă, doar că uneori coechipierii se vor mai împiedica de clădiri (în loc să le ocolească) sau nu vor reacționa decât cu întârziere sau deloc la anumite ordine. În rest, cele trei fantome știu, la fel ca și AI-ul, să se folosească de tot ce le poate oferi acoperire și puteți folosi și drone pentru a descoperi locațiile în care se ascund inamicii.

Și opțiunea de cross-com este un pic diferită, în colțul din stânga sus apărând o imagine schematică a zonei în care se află coechipierul selectat. Cu o singură tastă puteți avea acces direct la camera aflată pe casca acestuia și îi puteți urmări mișcările, cu singura diferență că ceea ce vedeți este alb-negru. Și, mai mult, în afară de prima misiune, puteți adăuga diverse module armelor, gen lunete, amortizoare sau lansatoare de grenade, care influențează într-un fel sau altul performanța armei. Opțiunea de a înlocui pistolul cu o mitralieră ușoară ca armă secundară oferă și mai multe posibilități în a începe o misiune și a o termina cu succes și fără camarazi căzuți la datorie.

Pentru partea de multiplayer, 32 de jucători maximum nu este chiar o bătălie masivă de tipul Battlefield 2, dar oricum este de ajuns pentru a acoperi hărțile largi. Ce este și mai bine, puteți juca alături de trei prieteni și, în plus, promisiunile producătorilor în ceea ce privește editorul de hărți se referă mai ales la faptul că nu va exista limitare la patru oameni pentru modul cooperativ. Adică posibilitățile de a împărți echipele sunt aproape nelimitate, ceea ce adaugă teoretic o mare durată de viață jocului.

Lui Ghost Recon Advanced Warfighter nu i se poate reproșa că este o biată portare. Nici pe departe, echipa producătoare s-a ocupat îndeaproape de crearea unei experiențe proprii PC-ului și apropiată de jocul original. Desigur, cerințele de sistem pot pune pe fugă mulți amatori, iar jocul nici măcar nu pornește dacă nu aveți o placă suportată, așa că citiți cu atenție indicațiile! Nici AI-ul nu este perfect, dă destule ocazii să fie gratulat cu menționarea diverselor rude, comparativ cu SWAT 4, de exemplu (deși mediul de joc este diferit), stă cam prost la capitolul inteligență. Dar, chiar și așa, elementele bune sunt mult mai multe decât cele rele, astfel că Advanced Warfighter este ușor de recomandat celor cu înclinație spre shootere tactice, multă răbdare și abilități de comandant.

Anda Drăgnuță

PRO

- gameplay tactic cu multe opțiuni
- posibilitatea de upgrade a armelor
- dacă aveți o placă AGEIA, există suport încorporat

CONTRA

- scăpări ale AI-ului colegilor de echipă
- exploit-uri destul de ușor detectabile

JOCURI ALTERNATIVE

Ghost Recon

Raven Shield

SWAT 4

VERDICT

Dacă cerințele de sistem erau mai mici, poate atrăgea mai mulți pasionați de tactică FPS.

8.5



Joaca de-a zeul, cu ceva mai multă personalitate de această dată





PREŢ: 28.14€ • PRODUCĂTOR: LIONHEAD STUDIOS • PUBLISHER: EA GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW. LIONHEAD.COM/BOTG/INDEX.HTML

BLACK&WHITE 2: BATTLE OF THE GODS



Ţestoasa contra tigrului

ORIGINALUL B&W 2 A FOST PRIMIT CU reacţii destul de amestecate anul trecut, chiar şi noi considerând că are cam prea puţină personalitate pentru a face istorie. Add-on-ul vine în întâmpinarea celor care apreciază ideea de a fi un zeu, bun sau rău, de data aceasta cu o poveste mai bine direcţionată; astfel, aztecii (inamicii din original) nu s-au cuminţit şi au reuşit să cheme un alt zeu care să distrugă cu armatele sale undead civilizaţia din insulele Eden-ului.

Singura legătură cu jocul-mamă este faptul că puteţi importa creatura folosită iniţial; dacă însă nu mai aveţi salvările, nici o problemă, oferta de animale a fost îmbogăţită cu tigrul din Collector's Edition şi cu o ţestoasă simpatică (sau nu, dacă are ţepi pe spinare în varianta rea). Plus obişnuitele hărţi noi (mult mai mari de data asta), clădiri şi miracole. Din fericire, am scăpat de tutorial şi prea mult n-o să vă ia să vă obişnuiţi cu interfaţa, mai ales că totul poate fi rezolvat doar cu mouse-ul.

Ca şi în original, puteţi câştiga fie pe cale paşnică, impresionând populaţiile cu măreţia oraşului, fie pe cale armată, invadând şi subjugând tot ce întâlniţi în cale. În ambele cazuri, atingerea scopului este însă de lungă durată, întâi pentru că hărţile sunt largi, dar şi pentru că AI-ul ridică de data aceasta ceva mai multe probleme. Un pic refăcut, acest AI trimite relativ constant trupe la atac, plus că poate fi al naibii de enervant să vezi mâna zeului rival distrugând clădiri şi omorând populaţia din oraş. Pe de altă parte însă, acelaşi AI nu pare a fi în stare să-şi adune armata, grupurile răzleţe putând fi uşor nimicite cu ajutorul creaturii.

Dintre noutăţi, cele mai interesante şi impresionante inclusiv din punct de vedere grafic sunt cele patru miracole noi: Verdant poate transforma inamicii în inofensive animale; Lava aruncă un şuvoi incandescent de magmă încinsă; Life este util pentru un zeu bun şi învie soldaţii, iar de cealaltă parte Death poate invia sub formă undead armatele căzute pe câmpul de bătălie. Iar aceste puteri sunt relativ uşor de obţinut, pentru că de la început aveţi la dispoziţie o grămadă de tribut pentru a construi şi a alege miracolele care vi se par potrivite.

În rest, în ceea ce priveşte clădirile, ar fi de menţionat blacksmith-ul care îmbunătăţeşte calitatea trupelor folosite, spitalele care economisesc mana folosită înainte pentru miracolul vindecării, dar nimic care să conteze extraordinar de mult sau să schimbe radical gameplay-ul. Mult mai simpatice sunt în schimb quest-urile secundare, cu minijoculeţe care oferă tribut în plus şi o diversificare binevenită pe lângă managementul normal al campaniei.

Mai nimic nu s-a schimbat în ceea ce priveşte vizualul, au mai apărut în schimb unele bug-uri şI crash-uri în desktop, extrem de neplăcute. Iar dacă aşteptaţi cumva şi o componentă multiplayer, din păcate n-a fost implementată şi slabe şanse să apară, cel puţin oficial nu se arată nici un fel de indicaţii în acest sens.

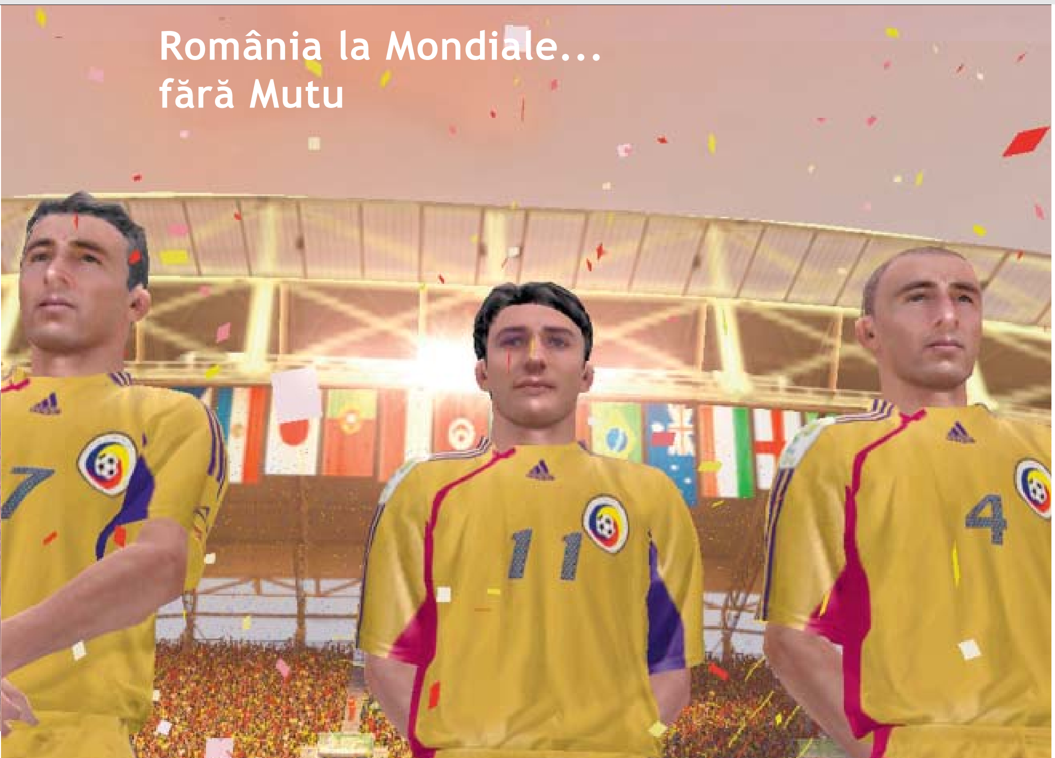
Battle of the Gods este un expansion pack care până la urmă merită banii; oferă măcar destul de multe ore de joc, chiar dacă experienţa nu este semnificativ diferită sau îmbunătăţită faţă de original. Dar măcar inamicul îşi face simţită prezenţa şi chiar are un cuvânt de spus, ceea ce dă un sens mai clar jocului. Cele patru hărţi noi sunt de ajuns de mari ca să vă pună răbdarea la încercare şi măcar miracolul lavei merită încercat, are într-adevăr efecte devastatoare. Este bine să fii rău!

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Conţinut nou, dar nu neapărat foarte bogat şi diferit de oferta originalului. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







PREȚ: 28.14¤ • PRODUCĂTOR: EA SPORTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EASPORTS2006FIFAWORLDCUP.COM

2006 FIFA WORLD CUP

Încă o șansă de calificare

A FOST O PERIOADĂ ÎN CARE SERIA FIFA a celor de la EA Sports era Biblie pentru orice amator de fotbal pe calculator, perioadă în care FIFA '98, World Cup '98 și FIFA '99 făceau legea. Apoi ceva inexplicabil s-a întâmplat cu jocurile FIFA, doi ani la rând (FIFA 2000 și 2001) acestea căzând în păcatul arcade-urilor în care golurile "predefinite" erau la ordinea zilei. Era la mintea cocoșului că orice centrare urmată de o foarfecă intra în poartă, fazele de gol fiind trase la indigo. În FIFA 2002 s-a încercat o revenire la fotbalul adevărat, reușită în mare parte, însă distrusă în 2002 FIFA World Cup de elemente arcade de prost gust cum ar fi șuturile-rachetă. Începând cu FIFA 2003 seria își caută o nouă identitate, eșuând lamentabil în opinia subsemnatului. Mai mult, cei de la Konami nu au stat cu mâinile în sân, jocurile din seria Pro Evolulution Soccer fiind mai aproape de realitate decât a fost vreodată oricare FIFA.

2006 FIFA World Cup vine ca o continuare logică a seriei, EA fluturând din nou licențele complete referitoare la Campionatul Mondial de anul acesta din Germania: stadioane, echipe, jucători, EA iarăși le are pe toate. Din păcate, ce nu înțeleg acești canadieni (un pic absurd să pui o echipă dintr-o țară în care hocheiul pe gheață este principalul sport să se ocupe de un joc despre fotbalul "de peste Ocean") este că gameplay-ul contează în principal și mai puțin brizbrizurile aruncate în ochii unor creduli. Diferite voci afirmau că acest 2006 World Cup ar fi mult mai apropiat ca jucabilitate de Pro Evolution Soccer 5, că meciurile decurg mult mai "natural" acum, mai apropiat de realitate. Este adevărat, niște mici modificări au fost aduse sistemului de joc (tasta de șut apăsată va controla înălțimea șutului și nu puterea acestuia), însă nimic cu adevărat revoluționar, ștacheta impusă de ultimul Pro Evolution Soccer fiind încă mult prea sus pentru a putea fi atinsă de (încă) un "pitic" cum este în acest moment seria FIFA.



Deși gameplay-ul rămâne blocat în aceleași standarde rigide cu care EA ne-a obișnuit de câțiva ani, s-au făcut câteva eforturi pentru a face acest titlu mai atrăgător pentru pasionații fotbalului. Fiind un produs oficial al Campionatului Mondial din Germania, EA a încercat să imprime jocului lor acel aer de sărbătoare caracteristic acestei competiții. Astfel, avem o coloană sonoră multilingvă, melodiile fiind alese din toate țările participante la această întrecere, precum și ecrane de încărcare cu informații referitoare la țara de proveniență a uneia dintre echipele care vor juca (spre exemplu, la România ni se aduce din nou aminte de Dracula). Comentatorii au învățat mult mai multe nume de fotbaliști (în echipa noastră Chivu, Caramarin, Dică, Pancu, Nicolae, Cristea sau Rădoi fiind preferații acestora), însă, din păcate, au rămas la fel de monotoni ca și până acum. Probabil vă întrebați cum a ajuns echipa României la Mondiale... Răspunsul este simplu: nu a ajuns, însă producătorii au fost destul de drăguți să includă în jocul final toate echipele care au participat la preliminarii, așa că puteți încerca singuri să dovediți că sunteți mai pricepuți decât nea Puiu sau Piți. O lipsă de neexplicat totuși este absența lui Mutu din lotul echipei naționale, însă nu le poți avea pe toate.

Există și anumite bonusuri care se deblochează prin câștigarea mai multor meciuri sau a campionatului propriu-zis, cel mai important fiind apariția jucătorilor de legendă (pentru România se întoarce Hagi). Cu toate acestea, dacă deja dețineți un joc din seria Pro Evolution Soccer, nu merită să vă bateți capul cu acest World Cup. Dacă mai rezistați încă pe "meterezele" FIFA, dați-i o șansă, s-ar putea să vă placă!

Cosmin Aioniță

VERDICT

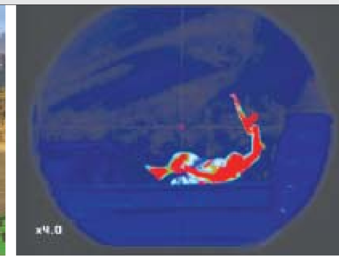
Ca și în cazul ultimelor jocuri FIFA, sub așteptări. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.3GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ONLINE)



Cea de-a treia parte a uneia dintre cele mai apreciate serii de FPS-uri pentru PS2







PREŢ: 37.5€ • **PRODUCĂTOR:** ZIPPER INTERACTIVE • **PUBLISHER:** SONY • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.SOCOM3.PLAYSTATION.COM

SOCOM 3: US NAVY SEALS

Forţele speciale în acţiune



PC-UL ESTE PLATFORMA DE BAZĂ pentru shooterele la persoana întâi şi, nu de puţine ori, atunci când vine vorba despre un FPS de consolă care se bucură de succes, există tentaţia de a spune că ar fi fost mult mai puţin apreciat pe PC, acolo unde concurenţa este mai mare şi standardele mai ridicate. Este un clişeu şi, din cauza asta, trebuie privit cu reticenţă, dar asta nu înseamnă că uneori nu este chiar adevărat. Dintre shooterele cu origini pe o consolă care au ajuns şi pe PC, doar despre Halo aş putea spune că a făcut faţă la fel de bine pe ambele platforme.



Dacă mă uit la SOCOM 3, pe de altă parte, nu pot să nu mă gândesc că Battlefield 2, CounterStrike: Source şi destule alte jocuri cu un stil similar i-ar fi făcut viaţa mult mai grea decât o are pe PlayStation 2.

Cu siguranţă, vina lui SOCOM 3 nu este că nu încearcă. Are niveluri de dimensiuni foarte mari, vehicule de toate felurile, arme modelate suficient de bine după realitate încât să poate fi recunoscute, dar suficient de simplificate încât să nu strice jucabilitatea, coechipieri de single player care pot primi o varietate de tipuri de ordine pentru a aplica orice tactică doreşte jucătorul, alături de un multiplayer în care se pot întâlni până la 32 de jucători online. Toate aceste elemente sunt realizate cu destulă competenţă, dar lasă uneori impresia că anumite constrângeri tehnice sau de altă natură i-au împiedicat pe producători să îşi pună în aplicare ideile exact aşa cum le aveau în minte.

Coechipierii controlaţi de AI sunt poate cel mai bun exemplu. În general, deşi lasă pe undeva impresia că nu sunt la fel de competenţi ca cei din primul SOCOM, se descurcă destul de bine în luptă. Asaltează eficient zonele indicate de jucător, au grijă să nu se expună inutil la focul inamic şi trag destul de bine. În afara confruntărilor directe însă, comportamentul lor robotic este foarte deranjant. De exemplu, deşi se pot sui alături de jucător într-o maşină dotată cu mitralieră, nu pot nici să tragă, nici să conducă. Asta creează o situaţie absolut stranie şi foarte artificială, jucătorul fiind nevoit să conducă până întâlneşte rezistenţă, apoi să facă schimb de locuri cu mitraliorul, să tragă în inamici în timp ce maşina stă pe loc şi, după ce elimină rezistenţa, să treacă înpoi la volan pentru a conduce mai departe. Nu este tocmai ceea ce era de aşteptat dintr-un joc în care personaje principale sunt unii dintre cei mai bine antrenaţi şi eficienţi soldaţi din lume.

Grafica, la rândul său, este pe alocuri deranjant de slabă, în mod evident dimensiunea mare a nivelurilor făcând necesară renunţarea la un număr semnificativ de detalii. Anumite părţi arată decent, în special zonele urbane, dar unele regiuni mai vaste se prezintă de parcă cineva a început să lucreze la ele şi s-a plictisit înainte să termine.

Lăsând toate detaliile la o parte, la modul general jocul este cu siguranţă interesant. Operaţiunile sunt destul de complicate, dar jucătorul poate vedea întotdeauna următorul punct în care trebuie să se deplaseze, iar în cea mai mare parte a situaţiilor există mai multe abordări posibile, de la a te furişa în spatele inamicilor la a-i culege unul câte unul de la distanţă sau la a folosi coechipierii pentru un atac în forţă. Un alt element tactic important pentru cei care sunt atenţi la detalii este posibilitatea de a alege armele tuturor membrilor echipei la început, dar pentru cei care nu au predispoziţia de a face planuri tactice există şi posibilitatea de a intra direct în miezul acţiunii cu dotarea standard. SOCOM 3 este un shooter tactic care se respectă şi, pentru fanii genului, merită încercat, chiar şi în cazul în care nu au posibilitatea de a juca în multiplayer, pentru că partea de single player este totuşi substanţială.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Un joc ambiţios şi în parte reuşit, care însă, în cele din urmă, nu se ridică la înălţimile la care aspiră. **8**

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (ONLINE)

THRILLER CU IEPURAŞ (în două acte)

® Acest articol nu reflectă evenimente reale, este o ficţionalizare a unor acţiuni complet posibile în contextul tehnologiei actuale. Evident, nu le recomandăm cititorilor să încerce emularea celor prezentate pentru a se convinge dacă sunt posibile sau nu. Vă asigurăm că sunt, cu fonduri relativ modeste şi un set mediu de cunoştinţe de electronică şi IT&C.

În numărul trecut, detectivii particulari Gheo şi Leo, angajaţi de un antreprenor grec să îi urmărească amanta română, Lucreţia Pupăză, descoperă că aceasta, din motive necunoscute, furniza documente confidenţiale ale grecului unui individ ce se ascundea sub pseudonimul Iepuraşul. Întâlnirea cu reprezentantul acestuia, într-o cafenea din Piaţa Romană, era spionată de detectivi de la distanţă, după ce Leo reuşise să păcălească cu un calculator conectat la o antenă direcţională telefonul Bluetooth al Lucreţei, "convingându-l" să apeleze mobilul detectivilor, aflaţi pe acoperişul ASE-ului.

***

- Am documentele grecului, zise Lucreţia. Sper că e ceea ce vrea Iepuraşul. Vreau să mă lase în pace. Nu mai vreau să am de-a face cu el.

- Asta nu este la latitudinea ta, domnişoară!, spuse o voce masculină. Dacă Iepuraşul decide că mai are nevoie de tine, te va mai contacta. Ne-am înţeles?

Lucreţia rămase tăcută.

- Hmm, zise Leo, situaţia tocmai a devenit dubioasă. Du-te şi porneşte maşina, rapid, până strâng eu echipamentul, îi spuse lui Gheo, ca să putem să-l urmărim pe tip şi să aflăm cine este şeful lui, Iepuraşul.

După o alergătură frenetică pe scări, Leo ieşi în stradă, băgă tot calabalâcul pe geam şi se instală lângă Gheo pe locul din faţă.

- Go Planet! îl îmboldi el.

Din fericire, nu pierdură foarte mult vreme şi ajunseră la timp pentru a-l vedea pe individul cu care discutase Lucreţia, urcându-se într-un BMW negru, care începu să se piardă pe străduţele de pe lângă Piaţa Amzei.

- Stai în spatele lui, o să încerc o chestie!, zise Leo. Majoritatea carkit-urilor Bluetooth folosesc un sistem de autentificare primitiv, cu un PIN setat în mod implicit din fabricaţie, care nu poate fi schimbat de utilizator şi este de obicei 0000 sau 1234. Aşa că ar trebui să putem să folosim din nou antena direcţională şi să ascultăm ce se discută în maşină. Dacă avem noroc şi au un carkit mai complex, s-ar putea chiar să pot să îi downloadez agenda telefonică.

Acestea fiind zise, se întinse în spatele maşinii după echipament. Când porni echipamentul de ascultare însă, fu surprins ca din căşti să se reverse o simfonie de gemete care s-ar fi potrivit mai bine pe coloana sonoră a unui film porno.

- Ce naiba...?!, se miră Leo. Apoi realiză că ţinea antena puţin strâmb şi ţintea de fapt o maşină cu geamuri fumurii, parcată în faţa unei case, în loc de BMW-ul din faţa lor.

- Hmm, mă scuzaţi, pardon, sorry!, zise el. Să reluăm.

De data asta ţintind cu mai multă precizie, Leo fu capabil să se conecteze la carkit-ul din BMW-ul din faţă. Din păcate nu se auzea nimic.

- Ei, ce se discută, ai aflat cine e dl Iepuraş?, întrebă voios Gheo.

Maşina din faţă puse o frână bruscă.

- Oh-oh!, zise Leo.

- Ce?, îi aruncă o privire vexată colegul său.

- Cred că am activat din greşeală partea de trasmisie. Există o miiiiicăăăăăă şansă ca ei tocmai să fi auzit ce ai zis. Mică.

Individul din maşina-ţintă coborî, însoţit de un bodyguard chel care părea o reclamă ambulantă la steroizi.

- Ok, poate nu atât de mică, admise Leo, încercând să ascundă echipamentul de emisie-recepţie. Putem da înapoi?

- Nu, scrâşni din dinţi Gheo, în spate este o babă într-un Trabant.

Între timp, individul misterios şi bodyguardul său ajunseseră lângă maşina detectivilor. Reprezentatul Iepuraşului le făcu semn să deschidă geamul.

- Bună ziua, zise afabil când Gheo se conformă în sictir. Numele meu este Rafael Poloboc. El este Iuri, spuse, arătând către dulapul de muşchi. Iuri a luptat în trupele speciale ruse. Ca un fapt interesant, este probabil singurul om din lume care poate să omoare pe cineva cu o grisină. Udă, adăugă, zâmbind tăios.

- Sunt convins că este o abilitate foarte utilă în luptele cu articole de patiserie, îi răspunse Gheo în răspăr. Şi eu sunt destul de abil la aruncarea cu croissantul şi cred că aş putea să rănesc pe cineva destul de grav cu o pricomigdală. Sau un ecler.

Iuri mârâi şi trânti lejer un pumn în capota maşinii celor doi detectivi. Fordul se scutură din ţâţâni şi un capac de la roata din faţă se desprinse, luând-o alene la vale. În capotă apăru o adâncitură dezagreabilă pe care Gheo o privi încruntat.

- Vezi tu, îi spuse lui Rafael Poloboc, genul ăsta de gesturi îţi poate afecta sănătatea. Ultima oară când cineva mi-a lovit maşina, respectivul a avut nevoie de terapie intensivă, urmată de trei luni de mâncat doar chestii care se puteau sorbi printr-un pai.

- Chiar te rog să îţi încerci norocul!, răspunse Rafael impasibil. Până atunci însă aş vrea să îmi spui cine sunteţi şi cu ce ocazie ne spionaţi.

Gheo rămase tăcut. În spatele lor, baba din Trabant începu să claxoneze cu un sunet ce amintea de o pisică în călduri înţepenită într-un burlan de tablă.

- Ok, cum vreţi, zise Rafael şi îi făcu un semn cu capul bodyguardului. Cu o economie de mişcări remarcabilă, acesta sparse geamul de pe partea lui Leo, îl înfăşcă cu o mână de gât şi îl extrase din maşină. Cu o faţă care bătea înspre purpuriu, Leo se bălăngăni ca o păpuşă de cârpă la capătul braţului musculos al lui Iuri. Baba din Trabant trecu în marşarier şi eliberă tardiv strada.

- Dă-mi voie să reformulez, spuse Rafael. Ai putea să îmi spui cine sunteţi şi cu ce ocazie ne spionaţi, te rog?

Cu ochii bulbucaţi, Leo ghiorţăi anemic.

- Nu văd de ce nu v-aş spune, decise Gheo să dea cărţile pe faţă. Suntem de la o firmă de panificaţie şi am vrea să îl folosim pe Iuri în campania publicitară pentru noua noastră varietate de grisine, sub sloganul "Mori de plăcere".

Cu un mic efort relevat de o vagă tresăltare a muşchilor de pe antebraţ, Iuri îşi întări strânsoarea. Lui Leo începu să îi iasă limba de un cot.

- OK, OK!, se dădu bătut Gheo. Suntem nişte detectivi angajaţi de grec să îi urmărim amanta şi am decis să investigăm toată povestea asta cu Iepuraşul. E bine aşa?

Rafael îi făcu semn lui Iuri, care îi dădu drumul lui Leo. Acesta se prăbuşi lângă maşină ca un sac de cartofi, după care încercă fără succes să se agaţe de fereastră şi să arunce cu ceva în Gheo.

- Tu! Faci... mişto... când... namila... mă omoară! horcăi Leo.

- Hei, nu e vina mea că nu au simţul umorului, strâmbă din nas Gheo.

- OK, spuse Rafael plictisit, aceste momente mă înduioşează, dar ne grăbim. Aţi vrut să îl vedeţi pe Iepuraş, dorinţa vă va fi îndeplinită. Iuri, mergi înainte, noi o să venim din urmă, zise, scoţând un pistol din haină şi urcându-se pe bancheta din spate. Asta ca să nu vă vină vreo idee trăsnită, zise, arătându-le arma. Mergeţi după Iuri şi toate misterele vă vor fi elucidate! Definitiv, rânji el.

****

Cele două maşini mergeau de aproximativ un sfert de oră când un obstacol destul de greu de depăşit în condiţiile date le apăru brusc în faţă: un filtru al Poliţiei.

- Nu încercaţi să ieşiţi din maşină!, zise Rafael agitat, broboanele de transpiraţie care îi apărură brusc la tâmple trădându-i teama şi nesiguranţa. Daţi înapoi, acum, o luăm prin altă parte!

Dar Gheo luase deja o decizie. Deschizând portiera, se repezi către baraj şi îi luă la întrebări pe poliţişti:

- Ce se întâmplă aici?

- Carantină, îi explică plictisit un ofiţer. S-a descoperit un focar de gripă aviară în cartier. Nimeni nu are voie să intre sau să iasă.

Lui Gheo îi sări ţandăra:

- Păi şi noi cum mai aflăm cine este Iepuraşul? Nu vă daţi seama că ţineţi în loc o întreagă intrigă? Nu vă daţi seama că o să fiţi înjuraţi de cei aproximativ 20.000 de cititori ai revistei XtremPC? E mai importantă gripa aviară decât elucidarea unui mister de proporţii?

Ofiţerul îl privi impasibil şi îi făcu semn să se întoarcă la maşină, stricând definitiv finalul unui Blackview care părea că are o logică, la un moment dat.

Mizantropul